

2009

Ivo de Vries
1820672
0904

HET GROTE ECONOMISCHE CRISIS SPEL

Interactieve Video

Inhoudsopgave

DE KEUZE.....	3
HET SPEL.....	3
DE VRAGEN	5
AFWEGINGEN.....	6
FILMPJES	7
FLEX vs. XIMPEL.....	7
FLEX.....	8
SAMENWERKING.....	8
CONCLUSIE	8

Het Grote Economische Crisis Spel

DE KEUZE

We zijn op het idee gekomen om een spel te maken over de economische crisis na het zien van een interactief filmpje over het oplossen van het klimaatprobleem. Dit filmpje werd getoond in de eerste periode van dit schooljaar als een voorbeeld van wat er mogelijk is met interactieve video. Het interactieve spel is door ouderejaarsstudenten gemaakt om scholieren op een educatieve manier bewuster te laten worden van het klimaatprobleem wat toen een erg actueel onderwerp was.

Omdat de economische crisis nu erg actueel is leek het ons leuk om een spel te maken gerelateerd aan dit onderwerp. Daarbij was het onze doelstelling vooral niet te serieus op het onderwerp in te gaan en de gebruiker vooral te vermaken met leuke en grappige filmpjes in tegenstelling tot het nemen van een educatieve aanpak. Wij zijn van mening dat de meeste (geschoolde) mensen wel op de hoogte zijn van de oorzaak en de mogelijke gevolgen van de economische crisis en wij willen de gebruiker niet vervelen met saaie langdradige informatieve fragmenten waarmee wij dagelijks al in het nieuws geconfronteerd worden. Daarnaast leek het ons veel leuker om een meer creatieve humoristische aanpak te nemen zodat we niet de realiteit tot in de puntjes moeten nabootsen en een educatief boodschap moeten overbrengen.

HET SPEL

De speler kruipt in de rol van de Amerikaanse president Barack Obama. Als president van Amerika krijgt de speler gedurende het spel een aantal vragen voorgeschoteld. Voorafgaand aan elke vraag wordt er een inleidend filmpje getoond behorend bij het onderwerp waarover de vraag gesteld wordt. Voor de verschillende categorieën waarin de vragen gesteld worden hebben wij gekozen voor:

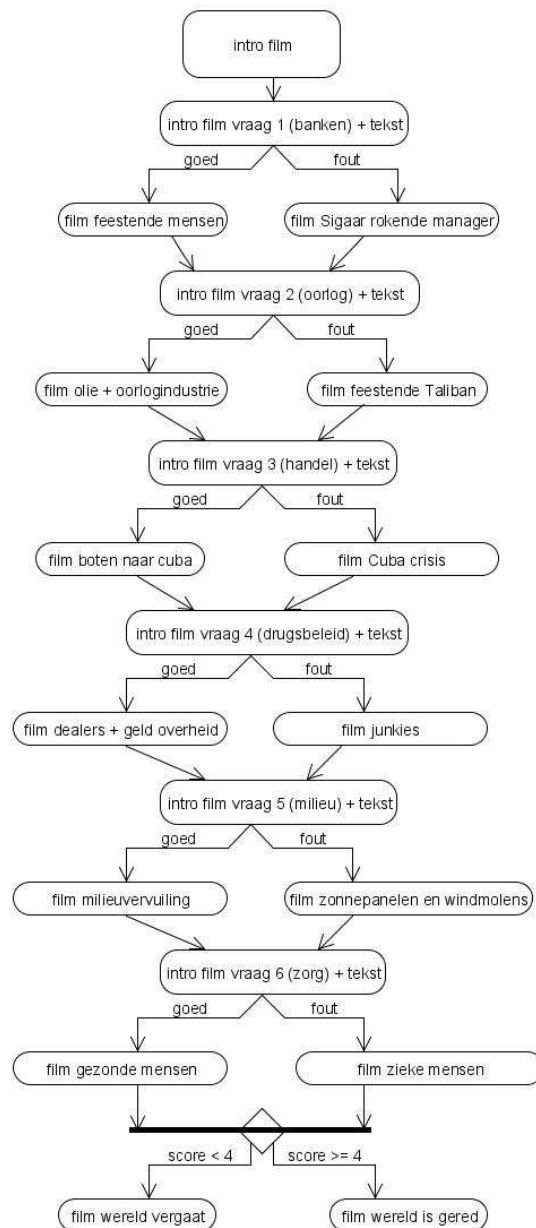
- bankwezen
- oorlogsbeleid
- handelsbeleid
- drugsbeleid
- zorgbeleid
- milieubeleid

Tijdens het zien van het introfilmpje krijgt de speler de vraag te lezen waarbij er keuze gemaakt kan worden uit twee opties, op de vraagstelling kan positief en negatief geantwoord worden. Om de “videoapplicatie” interactief te maken krijgt de speler afhankelijk van het gekozen antwoord een filmpje te zien dat correspondeert met de gevolgen die de gemaakte keuze met zich meebrengt. Veelal zijn de gevolgen van de gemaakte keuze vergezocht en niet erg reëel, maar dit maakt het voor de speler moeilijker en leuker dan wanneer het van tevoren al duidelijk is wat het goede antwoord moet zijn.

Voor elke goede keuze die de speler maakt krijgt hij of zij een punt toegekend. Afhankelijk van de prestaties van de speler wordt er aan het einde van het spel, na het beantwoorden van alle zes

vragen, een variabel eindfilmpje getoond waarin duidelijk wordt gemaakt hoe het afloopt met onze planeet. Als de speler aan het eind van het spel een hogere score dan vier punten heeft loopt het goed af. Scoort de speler vier punten of minder, dan gaat planeet Aarde ten onder.

Voor een schematische weergave van de storyline van het spel heb ik onderstaand figuur toegevoegd wat, op kleine wijzigingen na, de definitieve opzet weergeeft.



DE VRAGEN

De vragen die de speler voorgeschoteld krijgt zijn in chronologische volgorde:

1. (BANKWEZEN) In verband met de economische crisis zijn de meeste geprivatiseerde banken in de problemen gekomen. Door een gebrek aan te verstrekken kredieten is het moeilijk geworden om geld uit te lenen. Ze kunnen geholpen worden door kapitaal injecties van de overheid. Het precieze bedrag is niet bekend maar zal rond de 200 miljard dollar wezen. Ga je over tot het injecteren van kapitaal in de noodlijdende banken?

Ja F --De managers belonen zichzelf met grote bonussen en nemen het er goed van. De burger is hier de dupe van en krijgt een forse belastingsverhoging voor de kiezen.

Belasting is voor de burger nog nooit zo hoog geweest

Nee G --De managers leveren vrijwillig in op hun salaris, alle banken gaan samenwerken om het hoofd boven water te houden en de normale burger behoudt zijn baan.

2. (OORLOGSBELEID) Oorlog in Irak kost 100 miljoen per dag wat een grote aanslag is op de nationale begroting. Trek je je troepen terug uit Irak om kosten te besparen?

Ja F – Taliban neemt Irak over en onderdrukt de bevolking, de Amerikaanse oorlogsindustrie stort in en vele banen gaan verloren met grote werkloosheid als gevolg

Nee G – Er worden een aantal bezuinigen in het leger uitgevoerd en de Amerikaanse oorlogsindustrie blijft volop draaien. De in beslag genomen gratis olie geeft een boost aan de economie.

3. (HANDELSBELEID) Door het handelsembargo met Cuba loop je veel inkomsten mis. Cuba is een potentiële grote afzetmarkt voor Amerikaanse producten. Hef je het handelsembargo op om meer inkomsten voor de Amerikaanse industrie te genereren?

Ja G – De Amerikaanse bedrijven zien hun omzet stijgen door extra verkopen in Cuba en internationale relaties met Cuba verbeteren.

Nee F – Na de jarenlange boycot heeft de regering van Cuba er genoeg van en verklaart de oorlog. Er moet veel geld gespendeerd worden om de veiligheid van Amerika te waarborgen

4. (DRUGSBELEID) Door illegale drugshandel loopt de overheid veel geld mis en overlijden er veel burgers aan de slechte kwaliteit van de producten. Door drugs te legaliseren komt er veel belastinggeld binnen en is er betere controle op de kwaliteit van de drugs. Wil je drugs legaliseren?

Ja F – De halve bevolking raakt verslaafd aan verschillende verdovende middelen. Het aantal sterfgevallen ten gevolge van een overdosis zijn nog nooit zo hoog geweest. Veel burgers werken niet meer en de economie krijgt grote klappen te voorduren.

Nee G – De geheime dienst besluit om illegale leveranciers te verdrijven en zelf de productie van drugs in het geheim voort te zetten. De drugs worden aan het illegale circuit

geleverd en de opbrengsten gaan in de staatskas.

5. (MILIEUBELEID) Milieuheffingen vormen een belemmering op de goedkope productie van veel producten. Door het stoppen met milieu heffingen zou de industrie een boost kunnen krijgen en de consument goedkopere producten kunnen aanbieden. Stop je de milieu heffingen?

Ja F – Het milieu krijgt zwaar te lijden, toerisme daalt drastisch en vele oogsten zijn verpest. Het kost de overheid veel geld om hier weer bovenop te komen.

Nee G – Bedrijven investeren hun geld in milieuvriendelijke productie methodes. Door te toegenomen vraag naar nieuwe technieken wordt er veel geld gestoken in onderzoek en groeien bedrijven die milieuvriendelijke producten leveren. De economie groeit.

6. (ZORGBELEID) De zorg kost de Amerikaanse burgers veel geld en veel burgers kunnen de medicijnen niet betalen waardoor ze in de schulden komen. Stel je een collectieve zorgverzekering in?

Ja G – De burgers houden geld over om te spenderen en de werkloosheid neemt af door de daling van het aantal zieke mensen.

Nee F – De meeste Amerikaanse burgers raken steeds dieper in de schulden en zijn niet meer in staat om te werken. Een tekort aan arbeidskrachten ontstaat en de economie lijdt hieronder.

Onder elke vraag staan de twee opties waaruit de speler kan kiezen. Achter het desbetreffende antwoord staat een “G” of een “F” wat aangeeft of het antwoord goed of fout is. De vragen zijn veelal opgesteld naar aanleiding van kwesties die ook in de werkelijkheid spelen, de antwoorden maar zijn soms wat onvoorspelbaar en onrealistisch. Wij hebben daarvoor gekozen omdat het niet leuk is voor de speler om van tevoren al zeker te weten wat het goede antwoord is en waarom.

AFWEGINGEN

Bij het brainstormen over hoe we het spel zouden maken moesten er enkele afwegingen gemaakt worden. In eerste instantie was er het idee om de speler bij elke vraag meerdere antwoorden voor te schotelen en dat de gemaakte keuzes invloed zouden hebben op het verdere verloop van het spel. Wij waren van mening dat er minimaal wel zes vragen gesteld moeten worden om niet binnen één minuut met het spel klaar te zijn. Na het tekenen van een diagram waarin we het verloop van het spel wilden uittekenen werd al snel duidelijk dat het aantal mogelijkheden bijna exponentieel groeit en daarmee op een erg groot aantal uitkomt. Daarnaast is het erg moeilijk om de verschillende filmpjes die invloed op elkaar hebben op elkaar aan te sluiten.

Achteraf is gebleken dat we de juiste keuze hebben gemaakt door een meer lineaire verhaallijn te kiezen gezien het feit dat we over het samenstellen per filmpje, inclusief het verzamelen van geschikt beeldmateriaal, gemiddeld langer dan een uur bezig zijn geweest. Voor de gekozen lineaire aanpak was het alsnog nodig om in totaal 22 filmpjes samen te stellen wat voor meer dan genoeg werk heeft gezorgd.

Naast de twijfels over de aanpak van de verhaallijn was het in de eerste instantie de bedoeling om in de filmpjes de vragen te verwerken. Tijdens het zoeken naar geschikt beeldmateriaal bleek dat het zo goed als onmogelijk is om fragmenten te vinden waarin het duidelijk wordt wat de vraag is en welk antwoord je zou kunnen geven. Wij hebben er daarom voor moeten kiezen naast de begeleidende filmpjes, de bijbehorende vraag in tekst naast het getoonde filmpje weer te geven om aan de speler duidelijk te kunnen maken wat er van hem verwacht wordt.

FILMPJES

Tijdens het samenstellen van de filmpjes is één ding heel duidelijk geworden. Als je met behulp van al bestaand beeldmateriaal probeert een filmpje te maken volgens het plan wat je van tevoren hebt bedacht, wordt het je heel moeilijk gemaakt om dit doel te bereiken. Omdat het vinden van geschikt beeldmateriaal door slechte benamingen en omschrijvingen erg lastig is, vind je nooit wat je zoekt. Dit betekent dat je na een uur zoeken soms tot de conclusie komt dat het plan omgegooid moet worden en de improvisatie om de hoek komt kijken. Door het samenstellen van een slideshow van passende foto's moet hebben we in die gevallen een poging gedaan de boodschap over te brengen.

Naast het gebrek aan het vinden van goed beeldmateriaal was er nog de kunst van het 'kort maar bondig' houden. De doelstelling was om elk filmpje niet langer dan enkele degelijk 30 seconden te maken om langdradigheid te voorkomen. Het is echter erg moeilijk om verschillende boodschappen in een filmpje van 30 seconden te verwerken met beeldmateriaal wat niet perfect bij het verhaal past. Daarom hebben wij voor sommige filmpjes moeten kiezen de boodschap van het filmpje enigszins achterwege te laten en de tekst de het verhaal te laten vertellen. De filmpjes zijn in deze gevallen meer een komische toevoeging.

FLEX vs. XIMPEL

Wij hebben voor het gebruik van Flex gekozen zowel voor het ontwerpen van de grafische omgeving om de video's heen als de aaneenschakeling van de video's zelf. Onze keuze voor Flex is gevallen om meerdere redenen. Als eerste heeft Egbert Minnaar (samen vormen wij groep 4) voor dit project gekozen zodat hij zijn kennis van Flex verder kon uitbreiden. Voor mijzelf maakte het in principe niet uit met welke tools we zouden werken, alleen kreeg Flex mijn voorkeur aangezien ik begreep dat het gebruik van XIMPEL niet verplicht was en ik in de toekomst mogelijk vaker met Flex in aanraking zou komen. Ik zou er dus baat bij hebben om hier al wat ervaring mee op te doen.

Naast bovenstaande redenen leek Flex (voor zover we konden inschatten) beter geschikt voor het ontwerp dat wij in ons hoofd hadden. De getoonde demo's van de projecten van vorig jaar kwamen op ons grafisch niet erg indrukwekkend over (wat betreft wij voor onze applicatie konden gebruiken) en wij hadden daarom de indruk met Flex iets te kunnen maken wat, buiten misschien dezelfde functionaliteit, beter oogt dan wat we met XIMPEL gemaakt zouden hebben.

Ik denk dat het volle potentieel van XIMPEL ons in het begin niet echt duidelijk is geworden. In de projecten van studenten van vorig jaar werden waarschijnlijk niet alle mogelijkheden gebruikt die bij XIMPEL aanwezig zijn, wat voor ons de keuze liet vallen op een technologie waarbij duidelijk was wat we er allemaal mee konden doen. Na het zien van enkele projecten van medestudenten die dit jaar

met het project bezig zijn lijkt het er echter op dat we bepaalde grafische toepassing makkelijker hadden kunnen realiseren met behulp van XIMPEL.

FLEX

Na het schetsen van het grafische deel van onze applicatie hebben wij dit omgezet met behulp van de Flex Builder. Flex Builder maakt gebruik van een grafische interface wat het makkelijk maakt je ontwerp van papier over te zetten naar het beeldscherm. Het kostte echter meer moeite om te bedenken hoe we de filmpjes aan elkaar zouden gaan koppelen. Door een foutje in de code hadden we moeite om na het geven van een antwoord het goede opvolgende filmpje te tonen.

We hebben voor het “opstartfilmpje” (het eerste filmpje waarin de computer opstart) geprobeerd deze in volledig scherm modus af te spelen maar dit gaf erg veel problemen. In enkele gevallen versprong de gehele balk met knoppen voor het afspelen van een filmpje naar het midden van het scherm. Daarnaast kwam het voor dat de plaatsen waarop er op een knop geklikt kan worden, verschoven ten opzichte van het plaatje van de knop. Door tijdgebrek hebben wij er daarom voor gekozen het volledige scherm modus niet te implementeren.

SAMENWERKING

Onze samenwerking is wederom goed verlopen. Ondanks het feit dat we allebei in het weekend bijna geen tijd hebben en doordeweeks (gelukkig) op dezelfde dagen werken, is het goed gelukt alle beschikbare vrije uurtjes goed te benutten door te werken aan ons project. We zitten veelal op dezelfde “golflengte” wat de communicatie ten goede komt. Egbert heeft op het technische front wat meer ervaring. Dit heeft ertoe geleid dat hij meer het initiatief heeft genomen wat betreft het technische ontwerp van het spel. Ik heb echter meer ervaring met het bewerken van videomateriaal, wat ervoor heeft gezorgd dat ik meer met die kant van het project ben bezig geweest. Samenvattend hebben we veel werk verricht zonder onenigheden en is de werklast goed verdeeld over ons beiden.

CONCLUSIE

Ik heb weer een hoop geleerd. Mijn vaardigheden met Flex hebben goede ontwikkeling doorgemaakt en ik ben erg tevreden over de samenwerking met Egbert. Wat mij vooral aangenaam heeft verrast is dat we de vrijheid hebben gekregen zelf iets te maken en niet teveel in onze opties beperkt zijn. Ondanks enkele problemen en tijdsbeperkingen ben ik van mening dat we tot een mooi eindresultaat gekomen zijn.