

Multimedia Authoring | Het vluchtelingen spel

Michael Sluijmer (2565782) | Groep 18 | Oktober 2015

Met mijn groep, de legendarische groep 18, hebben we een spel gemaakt omtrent een heel recent thema: het Europese vluchtelingen 'probleem'. Ik noem dit een probleem omdat dit zo wordt gezien op dit moment in niet alleen Nederland, maar ook Europa. In deze essay wordt omschreven wat wij gedaan hebben en hoe ik de course ervaren heb. Samen met mijn groep genoten Jurjen Braam en Bart Schouten hebben wij de afgelopen periode beziggehouden met de ontwikkeling van de game omtrent de Europese vluchtelingen. Ik bespreek het concept, de uitwerking hiervan en challenges die wij zijn tegengekomen.

Een korte achtergrond over ons thema

Vanwege ontwikkelingen in landen als Syrië en omgeving is er een burgeroorlog ontstaan met al gevolg veel mensen die hun thuisland ontvluchten. Deze grote stroom aan mensen vlucht richting Europa met als eindbestemming West-Europa. Dit is een belangrijk thema dat besproken moet blijven en oplossing voor gevonden moeten worden. Ons spel is puur gericht op het onder de man houden van het thema *vluchtelingen*, het is absoluut niet ons doel om te mokken met deze mensen of op enige andere wijze deze mensen te onteren.

Wij hebben rekening gehouden met mensen die ons spel spelen en eventueel niet zoveel af weten van het thema. Hiervoor hebben we voor het startscherm een informatiescherm geplaatst met een beknopte samenvatting van het probleem.

Mijn kennis en onze aanpak

De vereiste kennis voor dit project zijn html, css en enige js kennis. Over het laatste beschik ik de minste kennis van de drie en heb ik gedurende course wel het een en ander moeten bijleren. Wij zijn voor ons project begonnen met het bedenken van een thema, uitzoeken wat we precies moeten inleveren en hoe wij dit gingen aanpakken. Hierna een takenverdeling gemaakt en zijn wij alleen aan de gang gegaan.

Het logo

Het logo van ons programma *Brooks* is gemaakt in Adobe Edge Animate en werkt op basis van HTML en JS. Binnen dit programma kan er met clicktag 's en ActionScript gewerkt worden om het logo interactief te maken. Wij hebben gekozen voor de naam *Brooks* om zo de twee o's te kunnen roteren. Het logo heeft twee interactiemogelijkheden; het draaien van de tandwielen kan gepauzeerd worden en met een dubbel click ga je naar een informatieve tekst op de website.

Ons programma

De game die wij hebben gemaakt bestaat uit een aantal onderdelen, namelijk:

- Een startscherm
- Een disclaimer/info scherm
- Twee game levels
- Een eind scherm met de score

Het spel is gemaakt met behulp van Processing.js (<http://processingjs.org/>) in het programma Processing (<https://processing.org/>). Deze is daarna met behulp van HTML en CSS geïmplementeerd in onze website. Processing.js is geschreven in JavaScript en gebruikt de <canvas> die HTML5 heeft.

Voor het startscherm hebben wij een afbeelding gemaakt die de aandacht trek en een knop geplaatst waarmee het spel gestart wordt. Op dit startscherm wordt al enigszins duidelijk wat het thema is. In het disclaimer/info scherm is een informatie tekst geplaatst die de aard van de game omschrijft en duidelijk maken dat het een serieus onderwerp is.

De game levels bestaan uit twee soorten parcours, eentje op de grond en de andere in de lucht. Op de grond moet de vluchteling over obstakels, in ons geval personen als Geert Wilders, springen om het einde te bereiken. Terwijl de speler rent verandert de door ons gemaakte achtergronden naarmate de speler dichterbij Nederland komt. Zodra de speler in veilig Nederland is heeft hij het level gehaald. Bij het andere level, de counterpart van Flappy Birds, werkt het iets anders. Daar gaat het erom dat je door blijft gaan en de meest hoge score haalt. Het vliegtuig waarmee de speler vliegt moet telkens door smalle doorgangen moet vliegen.

Evaluation

Ik vind de course over het algemeen toch een uitdaging. Mede omdat ik vrij veel moeite heb gehad met het opstarten en precies uitvogelen wat we moesten ontwikkelen. Met zijn drieën werken is ook een uitdaging op zich, desondanks is dat goed gekomen! Ik vond de samenwerking erg gezellig met Jurjen en Bart, we kunnen goed overweg met elkaar. Jurjen heeft het meeste verstand van programmeren een heeft het grootste programmeer werk verricht waar Bart en ik hebben aangevuld met grafisch ontwerpen, animaties en het logo.

De course zelf vind ik, net als Interactive Multimedia vorig jaar, een leuke uitdaging met veel ruimte voor eigen invulling. Dit is op tijden ook juist het lastige van het vak, je moet zelf bepalen wanneer en wat je gaat maken en weet nooit zeker of dit voldoet aan de uiteindelijke eisen. Toch heb ik er zeker wat van geleerd, niet alleen technisch maar juist ook project logistiek en management. Er zat van mijn kant op een gegeven moment te weinig schot in de zaak en dat viel mijzelf tegen. Het is een uitdaging geweest om de onderdelen op tijd af te maken.

Technisch gezien heb ik meer ervaring opgedaan met de programma's Adobe Edge Animate, Adobe Photoshop en Processing. Ik heb ook meer geleerd over JavaScript en door onderzoek te doen naar mogelijke game engines heb ik ook geleerd over de mogelijkheden voor interactieve media op websites.