

Telegraafsimulator

De Telegraaf

Telegraafsimulator	1
INLEIDING	3
VERHAAL	3
TECHNIEK	3
InfluenceOnMood	3
Sensation	3
Paper	4
Headline	4
Moodvalue	4
Oplage	4
Winst	4
MECHANICS	4
ITERATIES	4
MOGELIJKE VERBETERINGEN	5
SLOT	5

INLEIDING

Ik ben al heel erg lang verbaasd door de populariteit van (in mijn ogen slechte) kranten als de Telegraaf. Ik vind dat de Telegraaf vaak dubieuze koppen kiest, en ik heb het gevoel dat deze koppen vaak worden gekozen winstbejag. Ik ben daarom op het idee gekomen om mensen de rol van de hoofdredacteur te geven om ze te laten ervaren dat er juist het meeste geld wordt verdient wanneer de titels schokkend zijn. Dit in relatie tot de oplage van een krant. De speler wordt dus geconfronteerd met het dilemma van de uitgever: neutraal en zo objectief mogelijk nieuws brengen en ethisch bezig zijn of sensationeel nieuws brengen en meer verdienen. Ik hoop dat de speler inziet dat de krant ook geld moet verdienen en daarom in de toekomst kritischer zal zijn bij het kiezen van zijn/ haar media-bron.

VERHAAL

In de game ben je de hoofdredacteur van de Telegraaf en kies je de koppen die op de voorpagina van de de Telegraaf komen. Je krijgt de keuze uit 4 willekeurige koppen die allemaal invloed hebben op de lezer en op de verkopen van je krant. De bedoeling is dat de gebruiker de winst-target van €100000 haalt. Omdat het hier een serious game betreft heb ik zo aan de mechanics gesleuteld dat het moeilijk is om de lezer geen wantrouwen te geven en toch de verkopen te boosten. Dit om de boodschap beter te laten over komen.

TECHNIEK

Voor het maken van de game is de javascript game-engine Crafty gebruikt. Crafty is een game-engine waarmee je heel makkelijk classes aanmaakt waaruit je vervolgens weer een instantie kan maken. Deze manier houdt het geheel overzichtelijk en gescheiden. Ik heb nu 1 bestand waarin ik de game definieer aan de hand van een aantal instanties uit voortkomen uit de classes. Dit is voor mij het meest omvangrijke project wat ik in mijn eentje heb geprogrammeerd dus het was een interessante ontdekking voor mij om te zien dat alles zich eigenlijk automatisch structureerde.

Ik zal hier de classes die ik heb gemaakt toelichten.

InfluenceOnMood

Dit is de invloed die een kop heeft op de het algemene humeur van de lezer. Als je een kop hebt gekozen wordt deze waarde aangepast zodat je kan zien wat voor invloed de krant zal hebben wanneer je hem publiceert.

Sensation

Dit is in hoeverre een kop sensationeel is. Wanneer de kop sensationeel is zal deze zorgen voor een stijging in de oplage en de winst.

Paper

Dit is de klasse van de krant. De Paper klasse heeft naast zijn visuele functionaliteit geen technische functionaliteiten.

Headline

De headline (kop) registreert het wanneer hij in een paper object wordt gesleept. De sensatiewaarde en de humeur-waarde worden vervolgens aan de rechterkant van de pagina laten zien. Als de headline uit het paper-object gaat zal de waarde niet meer worden getoond.

Moodvalue

Hierin zie je wat de huidige stemming van lezer is, is de waarde hoog dan is hij goed gehumeurd. Wanneer de waarde laag is de lezer slecht gehumeurd. Het humeur verandert niet snel, maar hangt af van de vorige humeur.

Oplage

Dit is hoeveel kranten er worden verkocht. Dit wordt beïnvloed door de sensationele waarde van de vorige titel. De formule voor de oplage is als volgt: $\text{oplage} = \text{oplage} + (355 * \text{sensation})$. Ik ben op de waarde van 355 gekomen door hem heel vaak aan te passen en daarna te kijken hoe de oplage zich verhielt tot het humeur van de speler.

Winst

De winst wordt ook bepaald aan de hand van een formule. De formule luidt: $\text{profit} = 10 * ((\text{oplage} * 0.23) - 8000)$. Er zijn dus vaste kosten (8000) en een winst per krant (0.23 cent). De winst is dus alleen afhankelijk van de oplage die je hebt. De winst wordt zoals andere variabele visueel ge-update wanneer de speler op „publiceer” klikt.

MECHANICS

In de game zitten een zevental variabelen die belangrijk zijn voor het functioneren van alle dynamics in de game. Op dit moment zouden de mechanics van het spel nog verbeterd kunnen worden, hier zou ik alleen met proefpersonen voor werken omdat ik de game zelf al te vaak heb gespeeld om objectief te zijn.

ITERATIES

Ik heb bij het bouwen van de game veel iteraties gemaakt. Ik heb zelf veel getest en heb daarbij gekeken naar de duur van het spelletje en de moeilijkheidsgraad. Ik ben bij de eerste iteratie tot de conclusie gekomen dat er veel meer koppen nodig waren om het spel leuk te houden, ik heb er toen een flink aantal extra aangemaakt. Een groot nadeel van het concept dat ik heb bedacht is dat de koppen allemaal bedacht moeten worden en waarden toegekend moeten krijgen, dit moet door een mens gedaan worden omdat code de titels niet naar waarde kan beoordelen. Na de tweede iteratie heb ik het spel sneller laten verlopen en de moeilijkheidsgraad opgeschroefd, dit om de boodschap beter over te brengen.

MOGELIJKE VERBETERINGEN

In de toekomst zou de game ook nog moeilijker kunnen worden naarmate de game vordert, de kosten zouden kunnen oplopen of de koppen zouden moeilijker kunnen worden. Op dit moment wordt de moeilijkheid bepaald door de koppen die je krijgt, krijg je goede positieve koppen dan kan je de mensen tevreden houden. Krijg je sensationele koppen dan kan je veel punten verdienen en je winst opschroeven, de kunst ligt het hem in het evenwicht bewaren tussen deze twee punten.

SLOT

Ik heb mijn javascript-skills erg goed ontwikkeld tijdens het maken van deze game. Ook is het interessant om te zien dat je nog erg moet sleutelen om de gameplay een goede feeling te laten krijgen. De spelers snappen niet direct alles en klikken snel door, het is dus noodzaak om duidelijk uit te leggen