

Game Development

High Concept

Om de opening van Outfit4You winkel te ondersteunen en om een zo groot mogelijke klantenkring aan de franchise te verbinden, hebben we een viral game bedacht: 'Outfit4You Tycoon'.

OutFit4You Tycoon is een Facebook Application browserspel dat dient als advergaming voor de nieuwe kledingwinkel OutFit4You, waarbij de speler een virtuele Outfit4You winkel beheert. De speler kan korting op kleding verdienen door nieuwe spelers in te brengen.

Catchphrase: „Play it, Earn it, Wear it”

Gameplay Features

Elements

Elke game bestaat uit elementen. Voor Outfit4You Tycoon zijn dat de volgende:

Winkelruimte: een speler begint met een kleine winkel met een bepaald oppervlak.

Geld: een speler begint met een startkapitaal, en kan geld verdienen door producten te verkopen.

Klanten: om geld te verdienen moet een speler klanten naar zijn winkel zien te krijgen.

Marketing: een speler kan geld uitgeven aan marketing om meer klanten aan te trekken.

Personeel: een speler huurt personeel in om de winkel draaiende te houden.

Tijd: OutFit4You Tycoon wordt realtime gespeeld, dat wil zeggen één seconde die verstrikt in de echte wereld komt overeen met één seconde in het spel. Wanneer een speler uitloopt gaat de virtuele winkel 'dicht' en verdient de speler geen geld, maar verliest ook geen omzet aan salaris. De kosten aan huur die de speler maakt lopen echter wel door.

Wachttijd: hoe lang een klant in de winkel moet wachten op de volgende stap in het winkelproces.

Winkelproces: een term om de 4 stappen te beschrijven die een klant in de winkel doorloopt:

- Stockwall
- Bodyscan
- Outfit view
- Afrekenen

Apparatuur: een speler kan geld gebruiken om winkelapparatuur aan te schaffen, en elk apparaat heeft betrekking tot één van de stappen uit het winkelproces:

- Monitoren (worden gebruikt voor de stockwall)
- 3D scanners (worden gebruikt voor de bodyscan)
- Projectoren (worden gebruikt voor de outfit view)
- Kassa's (worden gebruikt voor het afrekenen)

Interactions

- Een speler verdient meer geld door meer klanten naar zijn/haar winkel te krijgen.
- Een speler verliest elke dag geld aan een aantal vaste kosten:
- Huur, afhankelijk van de hoeveelheid winkelruimte die de winkel heeft.
- Salaris, afhankelijk van de hoeveelheid personeel dat de winkel heeft.
- Een speler kan ook geld verliezen aan de volgende eenmalige uitgaven:
- Het uitbreiden van de winkelruimte
- Het aanschaffen van apparatuur

- *De maximale hoeveelheid apparatuur is evenredig aan de grootte van de winkelruimte*
- *Een speler krijgt meer klanten door meer geld per dag aan marketing te spenderen.*
- *Een speler verliest klanten wanneer de wachttijd in de winkel te lang is*
- *De wachttijd van klanten is afhankelijk van drie factoren:*
- *De hoeveelheid apparatuur (als alle apparatuur benodigd voor de volgende stap in het winkelproces bezet is, moet de klant wachten tot er een plek vrij is)*
- *De hoeveelheid personeel (sommige klanten hebben bij sommige stappen in het winkelproces assistentie nodig van een winkelmedewerker)*
- *Een speler kan de wachttijd van klanten verkorten door:*
- *Meer apparatuur aan te schaffen*
- *Meer personeel in te huren*

Player Actions

De volgende vier acties zijn belangrijk in het spel zelf en worden dan ook door vier prominent aanwezige knoppen gerepresenteerd (zie Interface):

- *Het vergroten van de winkelruimte.*
- *Het verkopen of inkopen en plaatsten van apparatuur.*
- *Het inhuren of ontslaan van personeel.*
- *Het vergroten of verkleinen van het budget dat aan marketing wordt besteed.*

Verder is er nog het hoofdmenu waarin de speler beschikking heeft over vijf acties die geen directe betrekking op de virtuele winkel hebben, maar op de meta-game:

- *Het inbrengen van nieuwe spelers*
- *Het bekijken van de rankings*
- *Uitloggen*
- *Overnieuw beginnen*
- *Account deleten*

Interface

De interface van OutFit4You Tycoon komt er ongeveer als volgt uit te zien:



Het idee is dat het scherm bijna geheel gevuld is met een geanimeerd overzicht van de winkel van de speler. De speler ziet de klanten de winkel binnenkomen en rondlopen. Door middel van gedachtewolkjes kan de speler zien wat de klant op dat moment bezighoudt: Een zandloper als de klant moet wachten; een vraagteken als de klant hulp van personeel nodig heeft; en een smiley als de klant tevreden is.

Behalve het winkeloverzicht zijn er nog een paar andere essentiële elementen aanwezig, namelijk vier knoppen voor de hierboven genoemde Player Actions, een Menu-knop, en het huidige banksaldo van de speler. De 4 knoppen om het spel te manipuleren openen een klein scherm waarin de speler preciezer aan kan geven wat zijn of haar wens is (bijvoorbeeld het type apparaat dat de speler wil aanschaffen, het bedrag dat de speler aan marketing uit wil geven, et cetera)

Programming Techniques

Wij hebben ervoor gekozen om OutFit4You Tycoon als applicatie op Facebook te laten draaien. Hiermee slaan we twee vliegen in één klap: Ten eerste omdat Facebook een handig platform biedt voor applicaties, met zeer uitgebreide documentatie om beginnende developers op weg te helpen (zie <http://wiki.developers.facebook.com/> en <http://developers.facebook.com/>), en ten tweede omdat Facebook met 300 miljoen gebruikers de grootste sociale netwerksite ter wereld is (bron: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites). Dit laatste zal er zeker aan bijdragen om de game 'viral' te maken. Gebruikers van Facebook kunnen het namelijk zien wanneer hun vrienden een bepaalde applicatie gebruiken, en worden zo wellicht getriggered om die applicatie ook eens te proberen.