**Game design**

**2.0 Algemene beschrijving**

**2.1 Spelconcept** Dit is een eindeloos springgame waarin de speler een personage bestuurt dat continu naar voren beweegt in een zijwaarts scrollende wereld. Het doel van het spel is om een zo hoog mogelijke score te behalen door obstakels te vermijden en punten te verzamelen. Naarmate het spel vordert, neemt de snelheid toe, waardoor het uitdagender wordt.

**2.2 Doelpubliek** Het spel is bedoeld voor een breed publiek, van casual gamers tot enthousiaste spelers van alle leeftijden die op zoek zijn naar een leuke en uitdagende ervaring. De eenvoudige bediening maakt het toegankelijk voor jongere spelers, terwijl de toenemende moeilijkheidsgraad aantrekkelijk is voor ervaren gamers.

**2.3 Genre(s)** Het spel valt onder de genres 'Arcade' en 'Endless Runner'. Het combineert elementen van behendigheidsspelletjes en platformspellen.

**2.4 Spelverloop** Het spel begint met een rustig tempo waarbij de speler eenvoudig obstakels kan vermijden en punten kan verzamelen. Naarmate de tijd verstrijkt, wordt de snelheid hoger en de obstakels moeilijker te ontwijken. De speler moet snel reageren en strategisch springen om te overleven en de hoogste score te behalen.

**2.5 Uiterlijk en gevoel** Het spel heeft een kleurrijke en levendige uitstraling met vloeiende animaties en een eenvoudig, intuïtief besturingssysteem. De achtergrond beweegt soepel van rechts naar links, en het personage springt en beweegt soepel over de verschillende obstakels. De muziek en geluidseffecten zijn energiek en ondersteunen het snelle, spannende tempo van het spel.

**3.0 Speloverzicht**

**3.1 Doelen** Het primaire doel is om zo lang mogelijk te overleven en een zo hoog mogelijke score te behalen. Spelers verzamelen punten door obstakels te ontwijken en eventuele power-ups op te pakken.

**3.2 Voortgang** De voortgang wordt bepaald door de tijd die de speler overleeft en de punten die worden verzameld. Er zijn geen niveaus; in plaats daarvan neemt de snelheid en moeilijkheidsgraad geleidelijk toe.

**3.3 Spelstroom** Het spel begint onmiddellijk na het startscherm en gaat door zonder pauzes. Spelers kunnen op elk moment opnieuw beginnen na een game-over. De game-over-tijd kan worden geminimaliseerd om de speler snel weer in het spel te krijgen.

**3.4 Missie- en uitdagingenstructuur** Er zijn geen specifieke missies, maar spelers kunnen persoonlijke uitdagingen aangaan, zoals het verbeteren van hun hoogste score of het voltooien van een bepaalde afstand zonder te falen.

**3.5 Puzzelstructuur** Er zijn geen traditionele puzzels in het spel. De uitdaging komt voort uit het navigeren door een steeds moeilijker wordende reeks obstakels.

**4.0 Werking**

**4.1 Spelregels**

* De speler bestuurt een personage dat automatisch vooruit beweegt.
* Het personage kan springen om obstakels te ontwijken.
* Als het personage een obstakel raakt, is het spel voorbij.
* De snelheid neemt toe naarmate het spel vordert.

**4.2 Model van de spelwereld** De spelwereld is een continu scrollende zijwaartse omgeving met diverse obstakels die willekeurig verschijnen. De achtergrond kan verschillende thema's hebben die periodiek veranderen om visuele variatie te bieden.

**4.3 Natuurkunde** De sprongen van het personage volgen een eenvoudige zwaartekrachtdynamiek. De speler moet het momentum en de timing van de sprongen beheren om succesvol obstakels te ontwijken.

**4.4 Economie** Er is geen complexe economie in het spel. Spelers kunnen punten verzamelen door verder te komen in het spel, en deze punten kunnen worden gebruikt om in de ranglijsten te komen of eventueel cosmetische aanpassingen te kopen.

**4.5 Karakterbewegingen** Het personage beweegt automatisch vooruit en kan springen door op het scherm te tikken of een knop in te drukken. De sprongen kunnen variëren in hoogte, afhankelijk van hoe lang de knop wordt ingedrukt.

**4.6 Spelobjecten**

* **Obstakels**: Diverse objecten die de speler moet ontwijken.
* **Power-ups**: Tijdelijke voordelen zoals onkwetsbaarheid, extra punten, of snelheid boosts.

**4.7 Acties**

* **Springen**: De primaire actie om obstakels te ontwijken.
* **Power-ups verzamelen**: Door power-ups te pakken krijgt de speler tijdelijke voordelen.

**4.8 Oorlog** Er zijn geen oorlogselementen in dit spel.

**4.9 Schermstroom** Het spel heeft een eenvoudig schermstroomontwerp:

* **Startscherm**: Opties om te beginnen, en rules page
* **Spelscherm**: Het hoofdscherm waar het spel plaatsvindt.
* **Game-over scherm**: Geeft de eindscore weer en biedt de optie om opnieuw te beginnen.

**4.10 Spelopties**

**4.11 Herhaling en opslaan** Het spel slaat automatisch de hoogste score van de speler op. Er is geen noodzaak voor andere vormen van opslaan omdat het spel geen niveaus of voortgang heeft die bewaard moeten worden.

**4.12 Valsspelen en verrassingen** Er zijn geen ingebouwde cheats, maar er kunnen verrassingen zijn zoals geheime power-ups of zeldzame obstakels die extra punten opleveren.

**5.0 Verhaal en vertelling**

**5.1 Achtergrondverhaal** Het spel speelt zich af in een fantasiewereld waar het hoofdpersonage, een avontuurlijke ontdekkingsreiziger, door verschillende landschappen rent en springt. Het doel van deze reis is om een mysterieus artefact te vinden dat in een eeuwenoude legende wordt beschreven als een bron van oneindige kracht. Om dit artefact te bereiken, moet het personage talloze obstakels overwinnen en verborgen paden ontdekken.

**5.2 Plotelementen**

* **De Legende**: Er wordt gezegd dat er een artefact bestaat dat de drager onoverwinnelijk maakt.
* **De Avonturier**: Het hoofdpersonage is een onbevreesde ontdekkingsreiziger die vastbesloten is het artefact te vinden.
* **De Obstakels**: Onderweg moet de avonturier obstakels vermijden die door een oude beschaving zijn achtergelaten om het artefact te beschermen.
* **De Reis**: Elke stap brengt de avonturier dichter bij het mysterie, maar de reis wordt steeds moeilijker.

**5.3 Spelverhaal en voortgang** Het spelverhaal ontvouwt zich terwijl de speler verder komt in het spel. Beginnen met eenvoudige, rustige omgevingen die geleidelijk overgaan in complexere en gevaarlijkere gebieden. Elk nieuw gebied introduceert nieuwe obstakels en uitdagingen, evenals kleine hints en aanwijzingen over de locatie van het artefact. Er zijn geen vaste niveaus, maar de variërende thema’s van de landschappen en de toenemende moeilijkheidsgraad geven een gevoel van voortgang.

**5.4 Tussenfilmpjes** Aangezien het een eindeloos springgame is, zijn er minimale tussenfilmpjes. Er kunnen korte animaties zijn aan het begin van het spel om het verhaal en de zoektocht naar het artefact te introduceren, en mogelijk een speciale animatie wanneer een bepaalde mijlpaal of score wordt bereikt om de speler te belonen en meer van het verhaal te onthullen.

**6.0 Spelwereld**

**6.1 Algemeen uiterlijk en gevoel** De spelwereld is levendig en kleurrijk, met een stijl die varieert afhankelijk van het gebied waarin de speler zich bevindt. De achtergronden en obstakels zijn gedetailleerd, met vloeiende animaties die de zijwaarts scrollende beweging ondersteunen. De muziek en geluidseffecten zijn zorgvuldig gekozen om de sfeer van elk gebied te versterken en de spanning te verhogen naarmate de snelheid toeneemt.

**6.2 Gebieden**

**6.2.1 Algemene beschrijving en fysieke eigenschappen**

* **Beginnende Velden**: Groene, rustige landschappen met eenvoudige obstakels zoals rotsen en lage muren. Dit gebied heeft een vredige en uitnodigende uitstraling.
* **Mystieke Bossen**: Donkere, dichtbeboste gebieden met verhoogde platforms, hangende takken en bewegende obstakels. De sfeer is mysterieus en licht griezelig.
* **Gevaarlijke Bergen**: Ruwe, rotsachtige terreinen met scherpe pieken en diepe afgronden. Obstakels zijn scherper en minder voorspelbaar.
* **Oude Ruïnes**: Restanten van een oude beschaving, met instortende pilaren en valkuilen. De sfeer is historisch en ietwat onheilspellend.
* **Gloeiende Vulkanen**: Hete, lavastromen en vuurballen vormen de belangrijkste obstakels. De omgeving is intens en gevaarlijk.

**6.2.2 Relaties met de rest van de spelwereld** Elk gebied vloeit naadloos over in het volgende, waardoor een continue, eindeloze ervaring wordt gecreëerd. De overgang tussen gebieden wordt gemarkeerd door veranderingen in het thema van de achtergrond en de obstakels, wat de speler een gevoel van vooruitgang geeft. Deze overgang kan worden aangegeven door subtiele visuele of auditieve hints, zoals een verandering in de muziek of een geleidelijke verandering in de kleur en stijl van de achtergrond.

De verbondenheid van de gebieden suggereert een doorlopende reis door diverse landschappen, waarbij elk gebied de speler dichter bij het uiteindelijke doel brengt: het vinden van het mystieke artefact. Deze samenhang versterkt het verhaal en motiveert de speler om verder te spelen en nieuwe delen van de spelwereld te ontdekken.

ChatGPT

**7.0 Karakters**

**7.1 Voor ieder karakter in het spel**

**7.1.1 Achtergrondverhaal**

* **Hoofdpersonage (De Avonturier)**: Een nieuwsgierige en vastberaden ontdekkingsreiziger op zoek naar het legendarische artefact dat verborgen is in een mysterieus, eindeloos landschap.

**7.1.2 Persoonlijkheid**

* **De Avonturier**: Dapper, vastberaden, en altijd bereid om nieuwe uitdagingen aan te gaan. Heeft een optimistische kijk op het leven en geeft nooit op, ongeacht de obstakels.

**7.1.3 Uiterlijk**

* **De Avonturier**: Een kleurrijk en aantrekkelijk ontwerp, geschikt voor alle leeftijden. Het personage draagt avontuurlijke kleding, zoals een hoed, rugzak, en stevige schoenen, met een onderscheidend symbool op de rugzak dat verwijst naar de zoektocht naar het artefact.

**7.1.4 Capaciteiten**

* **De Avonturier**: Kan springen, dubbele sprongen uitvoeren en speciale power-ups verzamelen die tijdelijk extra vaardigheden geven, zoals onkwetsbaarheid of verhoogde snelheid.

**7.1.5 Relevantie voor het verhaal**

* **De Avonturier**: De hoofdpersoon die het verhaal drijft. Het is door hun ogen dat de speler de wereld ervaart en de legende van het artefact volgt.

**7.1.6 Relaties met andere karakters**

* **De Avonturier**: Hoewel er weinig andere personages zijn vanwege de aard van het eindeloze spel, kan er interactie zijn met begeleidende karakters zoals gidsen of boodschappers die af en toe tips of waarschuwingen geven.

**7.2 Kunstmatige intelligentiegebruik in tegenstander en vijand** De tegenstanders en vijanden in het spel bestaan voornamelijk uit bewegende obstakels en vallen die op vaste patronen bewegen, maar sommige kunnen dynamisch reageren op de bewegingen van de speler, zoals obstakels die sneller bewegen naarmate de speler dichterbij komt.

**7.3 Niet-gevechtsspelers en vriendelijke karakters** Er zijn enkele vriendelijke karakters, zoals:

* **Gidsen**: Verschijnen sporadisch om nuttige tips te geven of de speler te wijzen op verborgen paden of power-ups.
* **Boodschappers**: Kunnen af en toe verschijnen om delen van het achtergrondverhaal te onthullen en de speler te motiveren.

**8.0 Levels**

**8.1 Training level**

* **Samenvatting**: Een kort introductieniveau waarin de basisbesturing en de belangrijkste spelmechanismen worden uitgelegd.
* **Inleiding**: De speler wordt verwelkomd in de wereld en krijgt een korte uitleg over de missie.
* **Doelen**: Leren springen, dubbele sprongen uitvoeren, obstakels vermijden, en power-ups verzamelen.
* **Details van wat er in het level gebeurt**: Eenvoudige obstakels en power-ups worden strategisch geplaatst om de speler te laten oefenen. Er zijn aanwijzingen en tips die op het scherm verschijnen om de speler te begeleiden.

**8.2 Voor ieder level**

**8.2.1 Samenvatting** Ieder level introduceert nieuwe omgevingen en uitdagingen die het spel progressief moeilijker maken.

**8.2.2 Inleiding** Bij aanvang van elk nieuw gebied krijgt de speler een korte inleiding tot de nieuwe uitdagingen en obstakels die ze zullen tegenkomen.

**8.2.3 Doelen** De doelen blijven hetzelfde: overleef zo lang mogelijk, verzamel punten, en vermijd obstakels.

**8.2.4 Details van wat er in het level gebeurt**

**8.2.4.1 Kaart/Map** Elke omgeving heeft een unieke visuele stijl, maar er is geen traditionele kaart vanwege het eindeloze ontwerp. Visuele aanwijzingen en thematische veranderingen helpen de speler oriënteren.

**8.2.4.2 Kritieke route die de speler moet volgen** De speler beweegt continu vooruit in een zijwaarts scrollende wereld. Het pad is lineair, maar er kunnen vertakkingen en geheime paden zijn die extra punten of power-ups bevatten.

**8.2.4.3 Belangrijke en toevallige ontmoetingen**

* **Belangrijk**: Ontmoetingen met gidsen en boodschappers.
* **Toevallig**: Verschijnen van obstakels en power-ups op willekeurige momenten en locaties.

**9.0 Interface**

**9.1 Visueel systeem**

**9.1.1 Visuele gebruikersinterface** Een eenvoudige en intuïtieve gebruikersinterface met duidelijke knoppen voor start, instellingen, en herstart na een game-over. De interface toont ook de huidige score, hoogste score en eventueel verzamelde power-ups.

**9.1.2 Head-up display** Het HUD toont de score, snelheid van het spel, en eventuele actieve power-ups. Dit wordt discreet geplaatst zodat het de gameplay niet hindert.

**9.1.3 Menu’s** Heldere en eenvoudig te navigeren menu’s met opties voor spel starten, instellingen aanpassen, scores bekijken, en spelhulp.

**9.1.4 Cameramodel** Een zijwaarts scrollende camera die de beweging van het hoofdpersonage soepel volgt. De camera zoomt in of uit afhankelijk van de snelheid en situatie om de speler een goed overzicht te geven van aankomende obstakels.

**9.2 Besturing en commando’s**

* **Springen**: Tikken of een toets indrukken om te springen.
* **Dubbele sprong**: Dubbel tikken of dubbel indrukken om een dubbele sprong uit te voeren.
* **Power-up activering**: Automatisch bij het oppakken van de power-up.

**9.3 Audio, muziek en geluidseffecten** Levendige en opzwepende muziek die de intensiteit van het spel ondersteunt. Geluidseffecten voor springen, obstakels raken, en power-ups verzamelen. Aanpasbaar geluidsvolume.

**9.4 Spelkunst – gewenste stijl** Een kleurrijke, cartoonachtige stijl die zowel jongere als oudere spelers aanspreekt. De omgeving is gedetailleerd maar niet overweldigend, met een focus op duidelijke visuele feedback voor gameplay-elementen.

**9.5 Helpsysteem** Een ingebouwd helpsysteem dat toegankelijk is via het menu. Bevat instructies over besturing, uitleg over verschillende obstakels en power-ups, en tips voor het behalen van hogere scores.