

Game Concept

- Doelgroep:
- Bezige fast pase casual mobile gamers.
(13-17 jaar.)

Top Down 3D endless runner waar je coins en op pakt terwijl je voorwaartst blijft bewegen. De coins doen we om de aandacht bij het spel te houden en meteen dopamine af te leveren aan de speler. Ondertussen komen er obstacle's op je af om een uitdaging te creëren voor de speler. Als je geraakt wordt door een obstakel ben je af en krijg je een score. Deze score komt op een (leaderboard) en die kan je delen met je vrienden. De coins die in het spel verdient kan je in een shop uitgeven voor rewards die de speler graag wil, of in het Game Over Scherm een extra leven kopen.

Thema

Algemene Thema: 80's western

De Speler: oude cadillac uit de 80's

De Locatie: oud Amerikaanse woestijn

De Obstacle's:

- Castussen
- Tumbleweeds
- TNT Barrels
- Kapotte Koets

De environment:

- Bison schedels
- Water tower
- American Diner
- Reclame bord
- bank

- Sherrif
- gun store
- Old Western Oil rig

De VFX:

- Impact rook
- Impact vuur
- Uitlaat rook
- Snelheids lijnen
- (optioneel) uitlaat vuur

UI lijst:

- GUI:
 - Snelheids meter
 - Meter aantal
 - Pauze knop
- Pause menu:
 - Resume
 - Main menu
 - Settings
- Main Menu:
 - Click to play
 - Shop
 - settings
- Game Over:
 - Main menu
 - 2 Revive knoppen

Audio:

- Sounds effect:
 - Play sound
 - Button sound
 - Driving Swipe sound
 - Driving sound
 - Crash sound (voor elk obstacle specifiek)
 - Coin sound
 - transaction sound
 - Obstacle drive-by sound
- Music

Animatie:

- Auto rechts/links swipe
- Wielen rechts/links draaien
- Wiel roteren animatie
- Crash animatie
- Auto idle
- Tumble weed animatie