

ik

Core gameplay mechanic,

**Swiping naar rechts en links:**

De speler kan naar links en rechts vegen om te bewegen.

Zodat de speler coins kan vangen en obstacles/vijanden kan ontwijken.

Secundairy gameplay mechanic,

**Coin collecting:**

De speler kan coins vangen die hij kan gebruiken als currency om cosmetics te kopen.

Tertiary gameplay mechanic,

**Shopping menu:**

Je kan 3 skins kopen van je character met je coins.

**Score krijgen/delen:**

Nadat je af bent krijg je je score die je kan delen op social media.

**Lanes:**

De speler kan bewegen tussen 3 lanes door te swipen naar links of rechts. Dit doet de speler om obstakels te ontwijken

**Versnelling:**

Hoe verder de speler komt, hoe sneller de obstakels op de speler af zullen bewegen.

**Score counter:**

Terwijl de speler aan het spelen is staat boven aan zijn scherm, De score is het aantal meters dat de speler heeft afgelegd.

**Highscore:**

Als de speler zijn hoogste score behaald wordt dat zijn highscore, deze score kan hij delen via een hyperlink met z'n vrienden op social media

**ADS:**

Als de speler af is, is er een 25 procent kans dat er een advertentie speelt.

**Revive:**

Als de speler af is, kan hij kiezen tussen 2 opties om zichzelf te reviven. De opties zijn of advertentie kijken of een X aantal coins betalen.

**Obstakels spawnen:**

Terwijl je speelt genereren er obstakels op random lanes die op je af komen. Die de speler moet ontwijk als hij het obstakel raakt is hij game over. Per generatie komt er minimaal 1 obstacle en maximaal 3 achter elkaar.