**Thrill Runner**

Game Design Document

Afbeelding met tekst, sprong, wolkenkrabber, buitenshuis

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Geschreven door: Tycho Klaver

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc198193139)

[Overzicht 4](#_Toc198193140)

[Configuration/ Technical Specs 5](#_Toc198193141)

[Game Elements 7](#_Toc198193142)

[Speler Beweging 8](#_Toc198193143)

[User Interface 9](#_Toc198193144)

[Level Elementen 11](#_Toc198193145)

[Levels 13](#_Toc198193146)

[Modus 15](#_Toc198193147)

[Speler prestatie/ Achievement 17](#_Toc198193148)

[Input/ Control scheme 18](#_Toc198193149)

[Story/ Scenario/ Synopsis/ Lore 19](#_Toc198193150)

# Inleiding

Dit Game Design Document beschrijft het concept, de gameplay-mechanieken, de visuele stijl en de technische specificaties van het project **Thrill Runner**. Het doel van dit document is om een duidelijke visie neer te zetten over de ontwikkeling van het spel.

Thrill Runner is een 3D Platformer/Parkour Adventure die zich richt op jongeren die houden van skill-based games en uitdagingen. Het spel biedt spelers een ervaring die uitdaagt om strategisch na te denken.

Dit document heeft als functie om de gemaakte keuzes te onderbouwen. Zowel creatieve als technische aspecten worden uitgewerkt, van gameplay en leveldesign tot UI en technische vereisten.

# Overzicht

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel/ Werktitel van het spel:** | **Thrill Runner** |
| **Genre:** | **3D Platformer/Parkour Adventure** |
| **Thema:** | **Urban/Organisch** |
| **Perspectief/View:** | **Third-Person Follow** |
| **Doel van het spel:** | **Een uitdagende movement-ervaring bieden.** |
| **Art Stijl:** | **Minimalistisch Realistisch** |
| **Originaliteit/USP (Unique Selling Point):** | **Het spel heeft twee complementaire modi, namelijk vrijheid en uitdaging. Door de combinatie van een open-world free-roam arena en gestructureerde levels, kunnen spelers vrij experimenteren én hun skills testen in afgebakende challenges. Ook kan de speler kiezen tussen tricks door middel van een interactief rad.** |
| **Korte Samenvatting (maximaal 2 zinnen):** | **Een third-person parkour game waarin spelers hun vaardigheden kunnen ontwikkelen in een vrije open-world arena of uitdagende levels van punt A naar punt B. De focus ligt op soepele movement, creativiteit en het perfectioneren van parkour-technieken.** |

# Configuration/ Technical Specs

## Te Gebruiken Hardware

|  |  |
| --- | --- |
| Apparaat | Vereisten |
| Platform | PC (Windows 11) |
| Processor (CPU): | Intel Core i7-13650HX |
| GPU: | NVIDIA GeForce RTX 4060 Laptop |
| RAM: | 16GB |
| Opslagruimte: | 10GB Vrije schijfruimte |
| Overige: | Toetsenbord en Muis |

## Te Gebruiken Software

|  |  |
| --- | --- |
| *Software* | *Opmerkingen* |
| Windows 11 | Het besturingssysteem waarop het spel ontwikkeld is. |
| Unity | Het spel is ontwikkeld in Unity, specifiek versie 2022.3.62f1. |
| Neovim | Gebruikt voor het coderen van de scripts. |

# Game Elements

## Key Features

**Twee Speelmodi –** Kies tussen een **vrije open-world arena** voor ongedwongen parkour en tricks, of een **level-based modus** waarin je van punt A naar B moet navigeren via uitdagende parcours.

**Third-Person Follow Camera –** Een vloeiende **third-person camera** die de speler van achteren volgt, vergelijkbaar met **Skate 3**, wat zorgt voor overzicht en dynamische bewegingen.

**Skill-Based Parkour Movement –** Diepgaand movement-systeem met **springen, klimmen, wallruns, vaults** en **flips**, waarbij je precisie en timing belangrijk zijn.

**Flow en Creativiteit als Speerpunten –** Spelers worden aangemoedigd om **eigen routes te vinden** en **moves te combineren** voor een unieke speelstijl, zonder geforceerde routes.

**Progressieve Moeilijkheidsgraad –** Levels en challenges worden **geleidelijk moeilijker**, wat zorgt voor een natuurlijk leerproces en steeds grotere beloningen voor skill.

## Game Mechanics

**Movement Mechanics**

* **Sprinten, Springen, Klimmen, Wallrunning, Vaults, Slides, Flips**
* **Momentum-Based system:** snelheid en vloeiende bewegingen beïnvloeden sprongafstand en klimsnelheid.

**Navigatie Mechanics**

* Van punt A naar punt B in de snelste of meest stijlvolle manier mogelijk.
* Mogelijkheid tot **free roaming** in de arena met optionele objectives.

**Combo & Trick System**

* Combineren van bewegingen (bijv. wallrun > vault > flip) voor hogere scores of stijlpunten.

**Time Trials & Leaderboards**

* Levels kunnen gespeeld worden als **time trials** met leaderboards voor competitie en verbetering van persoonlijke records.

**Camera Mechanics**

* Smooth follow camera met lichte vertraging en swing voor een natuurlijk en dynamisch beeld.
* Mogelijk dynamisch uitzoomen bij snelle bewegingen of grote sprongen.

# Speler Beweging

## Standaard Beweging(en)

* **Lopen & Sprinten**

De speler kan normaal lopen en met een speciale knop sprinten. Sprinten is essentieel voor het opbouwen van momentum om verder te springen of hogere objecten te bereiken.

* **Springen**

De speler kan springen vanuit stilstand of met momentum. De hoogte en afstand van een sprong worden beïnvloed door de snelheid en timing van de speler.

* **Klimmen**

De speler kan randen vastgrijpen en zich optrekken om hoger gelegen platformen te bereiken. Dit werkt automatisch als de speler dicht bij een klimobject springt.

* **Grondrollen/Soft Landing**

Na een val van grote hoogte kan de speler een rol uitvoeren bij landing om schade te vermijden en momentum te behouden.

## Speciale Beweging(en)

* **Wallrun**

De speler kan tegen vlakke muren aanlopen en voor een korte tijd horizontaal of verticaal blijven rennen. Nuttig om brede gaps te overbruggen of hogere platformen te bereiken.

* **Vaults**

De speler kan snel over lage obstakels springen met een vloeiende vault-beweging, waarbij het momentum behouden blijft.

* **Slides**

Bij hoge snelheid kan de speler onder lage obstakels doorsliden of glijden om snel door nauwe ruimtes te bewegen.

* **Flips & Tricks**

De speler kan tijdens sprongen flips of andere trick-bewegingen uitvoeren. Deze hebben geen directe gameplay-voordeel, maar verhogen de stijlscore of flow van de speler.

* **Wall Climb Boost**

De speler kan zichzelf kort omhoog boosten tegen een muur na een wallrun om net een extra platform te bereiken dat anders te hoog zou zijn.

## Bewegingscombinaties & Navigatie

* **Combining Moves for Flow**

De speler wordt aangemoedigd om bewegingen slim te combineren voor maximale flow. Bijvoorbeeld: Sprint -> Wallrun -> Vault -> Flip -> Roll.

* **Bereiken van Moeilijk Toegankelijke Locaties**

Speciale bewegingen zoals wallruns, vaults en wall climb boosts zijn cruciaal om verborgen routes, snelle afsnijdingen en moeilijk bereikbare plekken te bereiken.

* **Momentum & Timing**

Veel bewegingen zijn afhankelijk van opgebouwde snelheid en goede timing. Hierdoor ontstaat een natuurlijk leerproces waarbij de speler steeds vloeiender leert navigeren.

# User Interface

## Menu Flow

**Start scherm -> Main Menu -> Gamemodus Selectie -> Settings -> In-Game Menu -> Pauze Menu -> End Screen (resultaten/retry)**

De speler begint in het **Startscherm** en navigeert naar het **Main Menu.** Vanuit daar kan de speler kiezen tussen gamemodi, instellingen aanpassen of direct de game starten.

## Main Menu

**Knoppen:**

* **Play**

Leidt naar keuze tussen Open World Arena of Level Mode

* **Settings**

Grafische Instellingen, Controls, Audio

* **Controls Overview**

Visueel overzicht van besturing

* **Exit Game**

**UI Layout:**

* Minimalistische layout met grote, duidelijke knoppen gecentreerd op het scherm.
* Eenvoudige achtergrondanimatie

## In Game UI (HUD)

**Elementen:**

* **Speed Meter**

Linksonder, toont huidige snelheid (belangrijk voor momentum gebaseerde gameplay).

* **Trick Combo Indicator**

Linksboven, toont de huidige trick-combinatie en flow-status.

* **Objective Marker**

Licht transparant, midden-boven in het beeld. Geeft richting aan voor punt A -> B levels.

* **Timer**

Rechtsboven in Time Trial levels, met beste tijd en huidige tijd.

* **Minimalistische Health/Impact Indicator**

Alleen zichtbaar bij harde vallen of fouten.

**UI Stijl:**

* Clean en subtiel, met dunne lijnen en transparante achtergronden.
* Niet te druk, zodat de speler het overzicht behoudt op de omgeving.

## In Game Menu

**Knoppen:**

* Resume Game
* Restart Level / Return to Arena
* Settings (Audio, Controls, Graphics)
* Return to Main Menu

**UI Layout:**

* Simpel overlay met dim-effect op de gameplay achtergrond.
* Menustructuur gecentreerd, groot leesbaar lettertype.

## Hints/ Tips

**Contextuele Tips:**

* Korte pop-ups bij nieuwe moves (“Press Shift while running to Slide”) in de eerste paar levels.
* Positie: rechts onderin, klein en niet opdringerig.
* Tips verdwijnen automatisch of na input van de speler

**Loading Screen Tips:**

* Tijdens laadschermen simpele teksttips over controls, tricks en flow-combinaties.

# Level Elementen

## Obstakels

* **Lage muren & rails**

Obstakels waar de speler overheen kan **vaulten** of onderdoor kan **sliden.**

* **Hoge muren & platformranden**

Vragen om **klimmen** of **wallruns** om verder te komen.

* **Brede gaps & sprongen**

Dwingen de speler om met genoeg **momentum** te springen.

* **Smalle richels & balken**

Voor **precisiebewegingen** en balansoefeningen.

* **Hellende muren & wallrun oppervlakken**

Bieden mogelijkheden voor **muurlopen** en **verticale boosts.**

* **Bewegende objecten**

Platforms of schommelende obstakels die timing vereisen.

* **Trick zones**

Specifieke plekken ontworpen voor coole trick-combo’s en stijlpunten.

## Missies/Quests

**Hoofddoelen (Verplicht)**

* **Level Mode:**
  + **Doel:** Bereik van **Punt A** naar **Punt B**
  + Altijd verplicht om het level te voltooien.
  + Spelers worden beoordeeld op tijd en stijlscore.
* **Open World Arena:**
  + Geen vast einddoel.
  + Vrij verkennen en trainen met optionele subdoelen.

**Optionele Missies & Challenges**

* **Time Trials**

Daag jezelf uit om een snelste tijd neer te zetten.

* **Combo Challenges**

Voer bepaalde **trick-combinaties** uit op voorgeschreven plekken.

* **Hidden Collectibles**

Zoek en bereik **moeilijk toegankelijke voorwerpen** verstopt in de levelomgeving.

* **Flow Challenges:**

Behaal een vloeiend combo-patroon binnen een tijdslimiet voor extra beloningen.

## Level Structuur

**Startfase –** Speler begint bij een startplatform met visuele aanwijzingen richting het doel.

**Navigatie & Obstakel Fase –** De speler navigeert door obstakels, gebruikt parkour-mechanics en kiest eigen routes.

**Flow & Tricks –** Speler wordt uitgedaagd om bewegingen te combineren voor stijlpunten en snelheid.

**Eindpunt –** Bij aankomst verschijnt een eindscherm met resultaten: **Tijd** en **Stijlscore.**

## Variaties van Level Structuur

**Exploration Mode (Open World Arena)** – Geen tijdslimiet of einddoel, volledig gericht op vrij parkouren en zelfgekozen challenges.

**Speciale Challenge Levels –** Levels met focus op een specifieke mechanic, zoals **alleen wallruns** of pure snelheid zonder tricks.

**Freestyle Flow Zones –** Open levels zonder vaste route, gericht op het maken van de langste combo’s.

# Levels

## Level 1: Rooftop Rush

### Beschrijving Indeling level (layout)

Level 1 speelt zich af in een dicht bebouwde stad, waarbij de speler over daken, brandtrappen en via smalle balkons van punt A naar punt B navigeert. Het level heeft meerdere lagen in hoogte en biedt de speler verschillende routes: veilig maar langzaam, of riskant maar snel.

**Startpunt:** Laag dak in een steeg.

**Route:** Van lage daken via klimobjecten naar hogere wolkenkrabbers.

**Eindpunt:** Groot helikopter platform op een van de hoogste gebouwen.

### Variatie binnen het level

* **Lineaire secties** met vaste sprong- en klimroutes.
* **Open secties** met keuzevrijheid voor routes (vrije flow-combo’s)
* Wisselende hoogtes dwingen de speler af te wisselen tussen horizontaal parkour en verticale klimvaardigheden.

### Inkadering

* **Moderne stad bij zonsondergang.**
* Warme oranje gloed met lange schaduwen.
* Dynamische wind- en stofdeeltjes voor sfeer.
* Straatgeluiden in de verte, maar focus op rust en flow op de daken.

### Speciale locaties

* **Verlaten bouwsteiger** met veel bewegende elementen (planken, kranen).
* **Neon verlichte reclameborden** waar de speler overheen kan rennen.
* **Glazen loopbrug** die snel breekt als de speler eroverheen sprint.

### Unieke eigenschap voor level

* **Introductie van Wallruns**

Dit is het eerste level waar de speler wallrunning leert en nodig heeft om verder te komen.

* Beloning voor **risicovolle shortcuts** die veel stijlpunten opleveren.

### Doel(en) van het level

* Leren combineren van **sprint, jump, climb & wallrun.**
* Behalen van flow-combo’s over daken en urban obstakels.
* Bereiken van het eindplatform binnen een bepaalde tijd (time trial).

### Level Specifieke Achievement(s)

* “**Roof King**”: Behaal het eindpunt zonder ooit stil te vallen (altijd in beweging blijven).
* “**Risk Runner**”: Gebruik alleen de moeilijkste en snelste routes.
* “**First Wallrun**”: Voer succesvol de eerste wallrun uit in de tutorial-sectie.

## Level 2: Urban Flow

### Beschrijving Indeling level (layout)

Level 2 speelt zich af in een **typisch stedelijk winkelgebied** met smalle steegjes, pleinen en parkeergarages. De speler beweegt zich tussen **straatniveau** en **lage bebouwing (**denk aan containers, bankjes, lage muurtjes en fietsenrekken**).** Dit level focust op **snelle, vloeiende bewegingen** zonder **extreme hoogtes.**

**Startpunt:** Straathoek bij een klein stadspark.

**Route:** Door smalle steegjes, over de lage obstakels en via trappen en korte klimmetjes.

**Eindpunt:** Boven op een kleine parkeergarage (2-3 verdiepingen hoog).

### Variatie binnen het level

* Wissel tussen **nauwe gangen** (precisie required) en **open pleinen** voor freestyle combos.
* Obstakels die snel achter elkaar komen (bankje -> muurtje -> trapleuning -> container) om **flow** en **timing** te trainen.
* Alternatieve routes via **binnentuinen** en **achterdeuren** voor wie goed om zich heen kijkt.

### Inkadering

* **Alledaags stadsbeeld:** bakstenen gebouwen, graffiti, afvalcontainers, fietsenrekken.
* Sfeer van een **levende stad**, met subtiele achtergrondgeluiden (vogels, verkeer, voetgangers op afstand).
* Heldere ochtendzon voor een frisse, energieke uitstraling.

### Speciale locaties

* **Schoolplein** met bankjes en sportveld (perfect voor trick-combo’s).
* **Open parkeergarage** met lage muren en rails om onder te sliden.
* **Binnentuin met muurtjes** waar je veel vaults en precisiesprongen kunt maken.

### Unieke eigenschap voor level

* **Introductie van Slide Moves**

Speler leert hier onder lage obstakels sliden en dit combineren in flow-combo’s.

* Focus op **lage snelheidstechnieken** en **kleinschalig freerunnen.**

### Doel(en) van het level

* Leren schakelen tussen precisie-movement en vloeibare combo’s.
* Goed leren **anticiperen op obstakelvolgorde.**
* Aankomst op de parkeergarage binnen de gestelde tijd.
* Vrijheid om creatieve routes te kiezen (smooth flow rewarded).

### Level Specifieke Achievement(s)

* “**Street Master**”: Behaal het eindpunt zonder van het straatniveau hoger dan 3 meter te gaan.
* “**Slide Pro**”: Voer 10 slides uit in één playthrough van dit level.
* “**Freestyle Local**”: Haal een flow-combo van minimaal 20 moves zonder te stoppen.

# Modus

## Tutorial Mode

### Doel & Waarde

* Deze modus introduceert de **basisbewegingen** van het spel (rennen, springen, klimmen, vaults, wallruns, slides).
* Geeft de speler de kans om in een **veilige en gecontroleerde omgeving** te oefenen zonder tijdsdruk of strafpunten.
* Belangrijk om de flow van **bewegingen** aan te leren voordat de speler moeilijkere uitdagingen aangaat.

### Limitaties

* Geen tijdlimieten of scores.
* Afgebakende en eenvoudige omgeving (geen afleidende obstakels).
* Progressie is lineair: pas na het succesvol uitvoeren van een techniek gaat de speler door naar de volgende omgeving.

### Unieke Eigenschap

* Focus ligt volledig op het **leren** en **beheersen van mechanics.**
* Visuele hulplijnen en slow-motion herhalingen van correcte moves.
* Ideaal voor nieuwe spelers die nog geen ervaring hebben met parkour-games.

## Campaign Mode (Level Mode)

### Doel & Waarde

* Biedt gestructureerde **level-uitdagingen** waarin de speler van punt A naar punt B moet navigeren.
* Toetst de vaardigheden van de speler onder **tijdsdruk** en met **scoring voor stijl en flow.**
* Geeft een gevoel van progressie door steeds moeilijkere levels met nieuwe mechanics.

### Limitaties

* De route is grotendeels vast, met beperkte vrije verkenning.
* Tijdslimieten en combo-breakers zorgen voor extra uitdaging.
* Fouten of vallen kunnen leiden tot respawn of strafpunten.

### Unieke Eigenschap

* Gericht op het **verbeteren van snelheid en efficiëntie.**
* Levels zijn ontworpen om specifieke skills en combo’s te testen.
* Leaderboards en medailles (brons, zilver, goud) voor herspeelbaarheid.

## Open World Arena

### Doel & Waarde

* Vrije verkenning van een grote arena vol met obstakels en trick-zones.
* Speler kan hier **creatief trainen** en eigen flow-combo’s bedenken zonder tijdslimiet.
* Ideaal om te oefenen en persoonlijke records te breken (langste combo, hoogste score).

### Limitaties

* Geen vaste einddoelen of progressie.
* Geen storyline of vaste routes.
* Score en prestaties zijn optioneel (voor wie wil verbeteren).

### Unieke Eigenschap

* Volledige **vrijheid en zelfexpressie** in movement en tricks.
* Bevat “spontane challenges” (bijv. time trials, combo zones) voor wie extra uitdaging zoekt.
* Ideale modus voor casual spelen en training.

# Speler prestatie/ Achievement

## Opslag data

* Alle prestaties en achievements worden opgeslagen in een **lokaal spelersprofiel-bestand** (bijvoorbeeld als een JSON-file) per speler.
* Per profiel worden de volgende gegevens bijgehouden:
  + **Behaalde Achievements (**met datum en tijd**).**
  + **Highscores & Snelste Tijden** per level**.**
  + **Flow-Combo Records (**langste combo, stijlpunten**).**
* Optioneel kan er gebruikt gemaakt worden van **cloud-sync** (bijvoorbeeld via Steam Cloud) voor back-ups en cross-device opslag.

## Versleuteling

…

## Controleren van conditie

* Tijdens gameplay worden **realtime checks** uitgevoerd om te bepalen of de speler aan een achievement-voorwaarde voldoet.
* Voorbeelden:
  + **Flow-Checks:** Telt of de speler een combo uitvoert zonder te stoppen.
  + **Level timers:** Controleert of het level onder een bepaalde tijd wordt gehaald
  + **Special Moves:** Bijhouden van het gebruik van slides, wallruns, etc.
* Event-driven systeem: Bij bepaalde acties (bijv. tricklandings, checkpoints) wordt er **een event getriggered** die achievements controleert.
* Bij behalen van een achievement wordt dit **direct visueel gemeld (**popup, geluidje**)** en opgeslagen.

## Weergave van statistieken

* In het **Main Menu > Profile sectie** kunnen spelers hun statistieken bekijken:
  + Totaal aantal behaalde achievements.
  + Per level: beste tijd, hoogste combo, hoogste stijlscore.
  + Persoonlijke records en progressieoverzicht.
* Tijdens gameplay kunnen in de **pause menu overlay** recente prestaties worden getoond.
* Bij het behalen van een nieuwe achievement verschijnt er **een in-game popup** (rechtsboven) met naam, icoon en korte beschrijving.

# Input/ Control scheme

## Standaard Bewegen

* **WASD**: Speler beweegt zijn karakter in de gewenste richting
* **Sprinten**: Ingedrukt houden van Shift zorgt voor sprinten.
* **Crouch/Slide (bij snelheid)**: C om te bukken, bij hoge snelheid wordt dit automatisch een slide.

## Rondkijken

* **Muisbeweging**: Besturing van de camera (third-person view).

## Springen/Vaulten

* **Spacebar: Springen en vaulten over lage obstakels.**
* **Timing-sensitive:** Als speler vlak voor een obstakel springt -> vault-animatie.

## Wallrun & Wallclimb

* **Wallrun:** Sprinten richting muur + richting muur -> automatisch wallrun.
* **Wallclimb:** Springknop bij muur + richting muur -> korte wallclimb voor hogere muren.

## Speciale Bewegingen

* **Precision Landing:** Ctrl om gecontroleerd te landen zonder momentumverlies.
* **Manual Grab:** E voor handmatige grab aan richels/rails.

## Trick/Style Moves:

* **Style Modifier (voor flips, spins): Q** in combinatie met richtingstoetsen

Hiermee kan de speler tijdens sprongen rotaties of flips uitvoeren voor extra stijlpunten.

## Interactie/Restart

* **R:** Voor interacties met objecten of instant restarten bij een val.

# Story/ Scenario/ Synopsis/ Lore

## Achtergrond Speel Wereld

De game speelt zich af in “**Nexon City**”, een futuristische stad ooit symbool stond voor vrijheid en creativiteit. De stad is ontworpen met grote open ruimtes, daken vol kunstinstallaties, en parken tussen de wolkenkrabbers. Wat ooit begon als een speelbasis voor kunstenaars, free runners en skaters, is door de commerciële bedrijven overgenomen en volgepropt met restricties, reclame en toegangsverboden.

Echter is er onder de radar een **community van urban athletes** ontstaan die deze stad weer willen terugclaimen: door **tricks, runs** en **stijlvol bewegen** laten zij zien dat de stad nog steeds van de mensen is.

## Verloop speelwereld (veranderingen gedurende het spel)

* Aan het begin van het spel is de stad **steriel** en **strak gereguleerd**. Overal zie je barrières, hekwerken en drones die toezicht houden.
* Naarmate de speler meer levels en challenges succesvol uitvoert, wordt de stad **zichtbaar beïnvloed:**
  + Graffiti murals verschijnen op grijze muren.
  + Geblokkeerde routes worden vrijgespeeld.
  + Meer toeschouwers verzamelen zich bij trick-zones.
  + De sfeer wordt levendiger en kleurrijker (meer urban, minder corporate).
* Door de acties van de speler verandert Nexon City langzaam weer in een **vrij speelveld voor creativiteit en beweging.**

## Achtergrond (Hoofd)karakter(s)

Je speelt als “**Kaze**”, een jonge freerunner die is opgegroeid in buitenwijken van **Nexon City.** Kaze heeft van jongs af aan leren bewegen door de stad: van smalle steegjes tot torenhoge gebouwen.

Kaze’s motivatie is niet rebelse vernietiging, maar **de stad haar ziel teruggeven.** Door het volbrengen van Runs en het laten zien van vloeiende, creatieve moves, wil Kaze mensen inspireren om de stad weer als speelplaats te zien, niet als een kooi.

* **Persoonlijkheid:** Vastberaden, speels, vindingrijk.
* **Stijl:** Casual Streetwear gemixt met functionele parkour gear.
* **Relaties:** Lid van de underground crew “**The Flow**”, een groep urban athletes die Nexon City wil bevrijden van corporate controle.

## Fracties & Groepen

* **The Flow:** De crew van Kaze, experts in parkour, freerun en urban exploration. Zij dagen elkaar uit met steeds moeilijkere tricks en routes.
* **CORPOSEC:** Een beveiligingsbedrijf dat samenwerkt met megabedrijven om de stad “veilig en ordelijk” te houden. Drones, hekwerken en surveillancesystemen vallen hieronder.
* **Civilians:** Bewoners van Nexon City die beïnvloed worden door de acties van Kaze en co. Hun steun groeit zichtbaar in de stad.

## Belangrijke Locaties/Points of Interest

* **Skyline Gardens:** Daktuinen met geheime routes en trickspots.
* **The Old Factory:** Een verlaten fabriek die nu een underground training ground is.
* **Neon Plaza:** Het commerciële hart van de stad, vol met obstakels en publiek.
* **The Loop:** Een metronetwerk met verborgen freerun-routes.
* **The Spire:** Een enorme toren als ultieme einddoel voor de beste freerunners.