

Sprint X

Jungle Rush

Jasmin Hachmane

Sprint X Project

Voorwoord

Voor opdracht Sprint X ga ik een spel maken waarin spelers een auto besturen en obstakels moeten ontwijken.

Het spel heet "Jeep Rush" en wordt gemaakt met HTML, CSS en JavaScript.

Dit project lijkt me leuk omdat het me helpt beter te leren programmeren en mijn creativiteit te gebruiken. Ik wil een spel maken dat er mooi uitziet en eenvoudig te spelen is.

In het spel moeten spelers een jeep door een jungle rijden, obstakels vermijden en proberen zo lang mogelijk te overleven. Ik ben enthousiast om dit spel te maken en mijn ideeën werkelijkheid te laten worden.

Waarom?

Dit project lijkt me leuk omdat ik graag met codes werk en het me uitdaagt om nieuwe dingen te leren en creatief te zijn. Ik denk ook dat ik met deze opdracht op verschillende vlakken leeruitkomsten kan aantonen:

- Design en iteraties
- Game Development
- Testen

Coach

Dennis Kirsch begeleidt mij bij dit project. We hebben besproken hoe ik dit project ga aanpakken en hoe ik ermee kan beginnen.

Elke maandag hebben we een evaluatiegesprek waarin ik laat zien wat ik tot nu toe heb gedaan. Ik kan ook altijd vragen stellen via Teams of op school.

Planning

Ik begin met een kort onderzoek en ga dan met Git in Visual Studio Code aan de slag met de code. Tijdens dit project is het heel belangrijk om mijn werk steeds te testen en feedback te vragen, zodat ik mijn werk kan verbeteren.

Jeep Rush

Algemeen

Naam en Concept

Na uitgebreid nadenken heb ik besloten dat de naam "Jeep Rush" goed past bij mijn spelconcept. De naam roept beelden op van avontuur en opwindning in een jungle-omgeving, wat precies is wat ik wil dat spelers ervaren tijdens het spelen. Echter, de naam is nog niet definitief. Ik wil deze eerst voorleggen aan testers om samen een passende naam te verzinnen. Dit zorgt ervoor dat de naam goed aansluit bij de beleving en verwachtingen van de spelers.

Doelgroep

Mijn doelgroep bestaat voornamelijk uit studenten die op zoek zijn naar een snel en verslavend spel dat ze kunnen spelen tijdens korte pauzes of terwijl ze wachten tot een webpagina laadt. Deze groep heeft behoefte aan een eenvoudig maar boeiend spel dat hen even kan afleiden van hun dagelijkse routine en hen helpt te ontspannen. Studenten hebben vaak te maken met stress en drukke schema's, en een kort spel als "Jeep Rush" biedt een welkome ontsnapping die niet veel tijd of toewijding vereist. Het spel moet dus toegankelijk, eenvoudig en direct meeslepend zijn, zodat het gemakkelijk kan worden opgepakt.

Voertuigkeuze

Voor de voertuigen in "Jeep Rush" heb ik gekozen voor een variatie aan jeeps en off-road voertuigen. Deze keuzes zijn gemaakt omdat jeeps de avontuurlijke en ruige sfeer van de jungle benadrukken, terwijl off-road voertuigen de spanning en uitdaging van het spel verhogen. Dit zorgt ervoor dat het spel aantrekkelijk is voor zowel casual gamers als liefhebbers van avonturenspeellen.

Ontwerp en Testen

Ik ga mijn eigen voertuigen ontwerpen voor het spel, passend bij het jungle-thema. Ik zal verschillende versies maken en deze steeds verbeteren op basis van feedback en tests. Het ontwerp van de voertuigen zal gericht zijn op het benadrukken van het avontuurlijke en opwindende karakter van het spel, met aandacht voor details die de jungle-omgeving tot leven brengen.

Doelgroep analyse

Voor het spel "Jeep Rush" heb ik een specifieke doelgroep voor ogen:

Studenten die op zoek zijn naar een snel en leuk spel dat ze gemakkelijk kunnen spelen in korte pauzes. Hieronder is een korte analyse van deze doelgroep:

Algemene Kenmerken

- Leeftijd: 18-25 jaar
- Geslacht: Zowel mannen als vrouwen
- Levensfase: MBO, Hogeschool- of universitaire studenten
- Technische vaardigheden: Basiskennis van technologie en games, gemakkelijk toegang tot laptops.
- Interesses: Games, entertainment, snelle en toegankelijke activiteiten die weinig tijd vereisen.

Leefstijl en Dagelijks Leven

Dagelijkse Routine:

- Veel tijd besteed aan studeren, colleges, en het maken van opdrachten.
- Regelmatig korte pauzes tussen lessen of tijdens het studeren.
- Gebruik van digitale apparaten voor zowel studie als ontspanning.

Vrije Tijd:

- Balans zoeken tussen ontspanning en studie, vaak door korte spelletjes te spelen.

Behoeften en Problemen

Ontspanning:

- Behoeftte aan snelle manieren om te ontspannen tussen studie-activiteiten door.
- Zoeken naar activiteiten die hen helpen stress te verminderen en hun geest even te verfrissen.

Gemak:

- Voorkeur voor spellen die eenvoudig te begrijpen en te spelen zijn.
- Gemakkelijk toegang tot spelen via hun laptops zonder ingewikkelde installaties.

Doelgroep analyse

Game Voorkeuren

- Voorkeur voor kleurrijke en aantrekkelijke grafische elementen die het spel levendig en maken.

Speelsessies

- Korte, op zichzelf staande speelsessies die in enkele minuten kunnen worden voltooid.
- Spellen die gemakkelijk opnieuw kunnen worden gespeeld zonder dat spelers vast komen te zitten.

Persona

Emma, de drukke student

Leeftijd: 20 jaar

Studie: Communicatiewetenschappen

Dagelijkse Routine: Wisselt colleges af met studeren in de bibliotheek, neemt korte pauzes om te ontspannen.

Behoeften: Zoekt naar snelle manieren om te ontspannen zonder afgeleid te worden van haar studie.

Spel voorkeuren: Houdt van casual games die snel te spelen zijn en gemakkelijk te leren.



Persona

Tom, Gamer/student

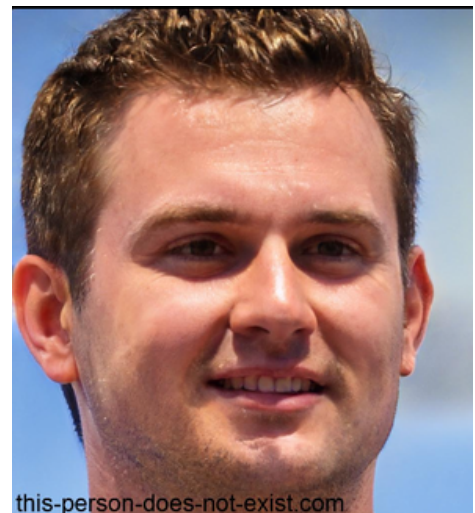
Leeftijd: 22 jaar

Studie: Informatica

Dagelijkse Routine: Combineert studie met zijn passie voor gamen, gebruikt spelletjes als beloning na het studeren.

Behoeften: Wil snel plezier hebben zonder langdurige inzet, houdt van uitdagende maar eenvoudige games.

Spel-voorkeuren: Verkiest actieve spellen met eenvoudige regels en aantrekkelijke graphics.



Doelgroep analyse

Conclusie

"Jeep Rush" wil ik speciaal ontwerpen voor studenten die een korte en boeiende pauze willen tijdens hun drukke dagen. Het spel biedt een snelle en eenvoudige game te begrijpen is zonder dat je veel hoeft te leren. Door te focussen op simpele maar leuke spelmechanismen en een kleurrijk ontwerp, wil ik studenten aanspreken die even willen ontsnappen aan hun dagelijkse drukte.

Waarom ik een Doelgroepanalyse heb opgesteld?

Een doelgroepanalyse helpt me te begrijpen wie mijn spel zal spelen en wat ze leuk vinden. Hierdoor kan ik "Jeep Rush" zo ontwerpen dat het echt aanspreekt bij de mensen die ik wil bereiken.

Hier zijn de redenen waarom ik een doelgroepanalyse heb opgesteld:

Door te weten wie mijn spelers zijn, kan ik betere keuzes maken over hoe het spel eruit ziet en hoe het werkt.

Bijvoorbeeld, ik kan kleuren en ontwerpen kiezen die aantrekkelijk zijn voor studenten.

Ik kan het spel leuker en makkelijker te gebruiken maken door te begrijpen wat mijn doelgroep verwacht en nodig heeft.

Zo zorg ik ervoor dat het spel goed werkt voor hun dagelijks leven en speelstijl.

Door te weten wat mijn doelgroep leuk vindt, zou ik eventueel functies toevoegen die hen echt interesseren.

Dit maakt het spel boeiender en zorgt ervoor dat spelers langer blijven spelen.

Kortom, de doelgroepanalyse helpt me om "Jeep Rush" zo te maken dat het precies past bij de mensen die het gaan spelen.

Dit vergroot de kans dat ze het spel leuk vinden en vaker willen spelen.



Inspiratie andere Games

Ik heb inspiratie opgedaan door naar andere games te kijken waarin je een auto bestuurt en obstakels moet vermijden. Ik heb gekeken naar wat ik goed en minder goed vond aan deze games.

Hier zijn een paar voorbeelden:

Game Simple car: <https://www.sourcecodester.com/javascript/15016/simple-car-racing-game-using-javascript-free-source-code.html>

Goed: In deze game vond ik het leuk dat de besturing van de auto soepel en responsief was. Het voelde echt alsof je controle had over de auto.

Minder goed: Wat ik minder vond, was dat de obstakels te voorspelbaar waren. Na een tijdje wist je precies wat er zou komen, en dat maakte het spel minder spannend. En de design ziet er gewoon heel saai uit!

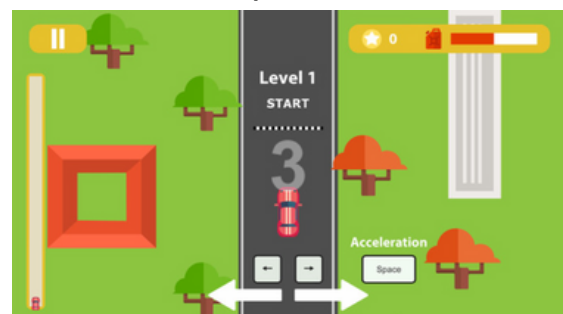


Highway Game:

https://store.steampowered.com/app/1177070/Highway_Game/

Goed: Highway Game heeft voor mijn beleving mooie graphics en geluidseffecten die het spelplezier verhogen. Vooral het geluid van de auto en de crashes klonk realistisch. Ook vond ik het vet dat je met levels speelt.

Minder goed: In deze game vond ik de moeilijkheidsgraad te hoog. De obstakels kwamen te snel achter elkaar, waardoor het spel frustrerend werd in plaats van leuk.

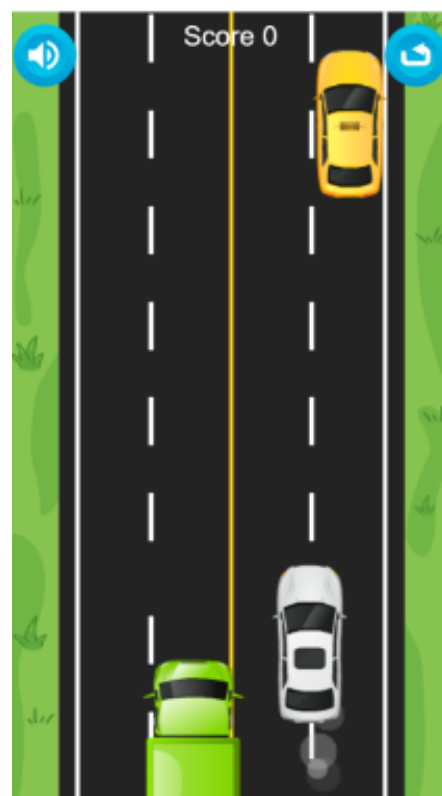


Inspiratie andere Games

Highway Drive 2D: <https://playhop.com/app/101641>

Goed: In de game was het leuk dat er verschillende soorten auto's en obstakels waren. Dit hield het spel afwisselend en uitdagend.

Minder goed: Het enige nadeel was dat de beloningen en doelen in het spel niet duidelijk genoeg waren. Het was soms onduidelijk wat je moest doen om verder te komen. Ook werd de weg te afleidend omdat het zo snel ging.



Conclusie:

Met deze inzichten wil ik een eigen spel maken waarin spelers een auto besturen en obstakels vermijden.

Mijn doel is om de besturing soepel te maken, de obstakels afwisselend en spannend te houden, en duidelijke doelen en beloningen toe te voegen. Hierdoor wil ik een leuke en uitdagende spelervaring creëren voor de spelers.

Psychologisch Onderzoek

Wat maakt Games verslavend en motiverend?

Ik ben bezig met het ontwikkelen van een spel waarin spelers een auto besturen en obstakels moeten vermijden in een jungle thema. Om een geweldig spel te maken, wil ik begrijpen waarom mensen verslaafd kunnen raken aan games en wat hen motiveert om te blijven spelen. Daarom ben ik aan het onderzoeken wat games zo boeiend maakt. Dit is waarom ik dit doe en wat ik heb ontdekt:

Waarom ik dit doe?

Het begon allemaal omdat ik altijd al gefascineerd ben geweest door hoe mensen kunnen grijpen en urenlang kunnen vasthouden. Ik wilde weten waarom sommige games je blijven uitdagen en plezier geven, terwijl andere snel saai worden. Door dit te begrijpen, hoop ik mijn spel zo leuk en motiverend mogelijk te maken.

Wat ik heb geleerd?

Beloningen

Mijn ervaring: Toen ik games speelde die beloningen gaven voor het voltooien van taken, merkte ik dat ik steeds verder wilde spelen. Het gaf me een goed gevoel om iets te bereiken, zelfs al was het maar een digitale beloning.

Wat dit betekent: Voor mijn spel wil ik beloningen zoals punten of upgrades toevoegen wanneer spelers succesvolle obstakels ontwijken. Dit zal hen het gevoel geven dat ze iets hebben bereikt, wat hen motiveert om door te spelen.

Vooruitgang

Mijn ervaring: Ik merkte dat ik langer bleef spelen als ik het gevoel had dat ik beter werd. Bijvoorbeeld, wanneer ik een moeilijk level eindelijk haalde of een nieuwe vaardigheid leerde.

Wat dit betekent: Ik wil ervoor zorgen dat spelers in mijn spel het gevoel hebben dat ze steeds beter worden.

Psychologisch Onderzoek

Uitdagingen

Mijn ervaring: Games met interessante uitdagingen hielden mijn aandacht langer vast. De obstakels moesten niet te voorspelbaar zijn, anders verloor ik al snel mijn interesse.

Wat dit betekent: In mijn spel wil ik verschillende soorten obstakels en uitdagingen introduceren die de spelers scherp houden en steeds weer nieuwe problemen laten oplossen. Dit maakt het spel spannend en leuk om te spelen.

Betrokkenheid:

Mijn ervaring: games met een leuke omgeving of een boeiend verhaal hielden mijn aandacht langer vast.

Wat dit betekent: Hoewel mijn spel vooral draait om het ontwijken van obstakels, wil ik ook zorgen voor een aantrekkelijke en leuke spelomgeving. Dit kan door mooie graphics of interessante thema's te gebruiken, zodat spelers graag tijd doorbrengen in de spelwereld.

Mijn Doel

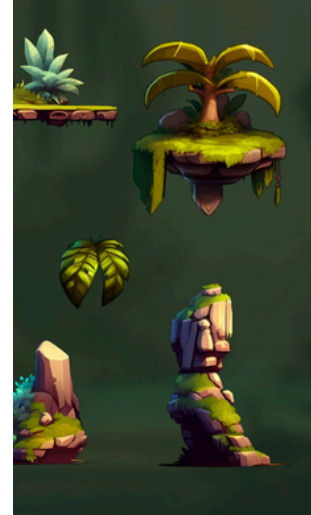
Mijn doel is om een spel te maken dat mensen uitdaagt, motiveert, en boeit, net zoals de beste games die bij mij hebben gedaan. Ik wil dat spelers plezier hebben en steeds weer terug willen komen om meer te spelen, omdat het spel hen blijft uitdagen en belonen.

Bronnen:

- https://store.steampowered.com/app/1177070/Highway_Game/
- <https://www.codewithrandom.com/2023/11/21/traffic-racer-game-code-traffic-racer-game-using-html-css-javascript/>
- <https://github.com/KeshavRajuR/Car-Race>



Visueel ontwerp



Inspiratie Game

Ik heb in Figma een jungle-thema ontworpen om mezelf en anderen een duidelijke visualisatie te geven van hoe het spel eruit zal zien.

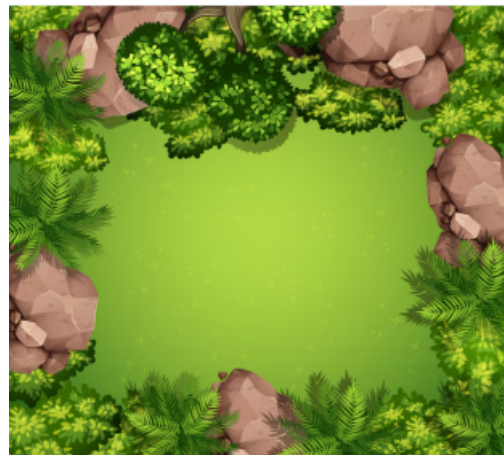
Ik heb AI gebruikt om verschillende afbeeldingen te genereren die een beter beeld geven van mijn visie.

Deze visuele hulpmiddelen helpen bij het ontwerpen en communiceren van het uiteindelijke spelconcept.



Inspiratie Game

In mijn Figma zie je dat ik heb gekeken naar een jungle-thema om een duidelijke visualisatie te maken van hoe mijn spel eruit zal zien. Om dit te doen heb ik verschillende elementen zoals de weg en achtergrond zorgvuldig ontworpen om goed bij het jungle-thema te passen. Om mijn visie nog beter te illustreren, heb ik AI gebruikt om afbeeldingen te genereren die helpen een helderder beeld te geven van het spelconcept. Deze visuele hulpmiddelen helpen mij en anderen het uiteindelijke ontwerp beter te begrijpen en verder uit te werken.





Development

Git-Lab

Ik heb een Git-repository aangemaakt in GitLab voor mijn project. Dit is een online plek waar ik mijn code opsla, zodat anderen kunnen zien wat ik doe, veranderingen kunnen volgen, en eventueel kunnen meewerken. In deze repository heb ik een index.html, CSS, en JavaScript-bestand gezet.

Mijn coach Dennis helpt me hierbij, en ik kan ook online veel informatie en handleidingen vinden om meer te leren.

Hier vind je de link naar mijn Git-Lab:

<https://git.fhict.nl/I509304/sprint-x-car-game.git>