

0. Executive Summary

Et letvægts chat og socialt minispil integreret med CatchUp-plattformen. Spilleren bevæger sig på en "svævende ø" (første version) med et roligt, hyggeligt udtryk. Kernen er interaktion (chat), identitet (kosmetik) og små progressionselementer (achievements/unlocks). Systemet skal være let at udvide og kobles til webplatformens profil og events.

1. Vision & Mål

- Skabe en hyggelig social hub, hvor chat og avatar-identitet motiverer tilbagevenden.
- Demonstrere gamification (cosmetics, achievements) synkroniseret mellem spil og web.
- Bygge en teknisk robust MVP: stabil movement, kameraflow og simpel progression.

2. Designpiller (Pillars)

- Enkel navigation og "feel good" bevægelse.
- Ejerskab/identitet via kosmetik (hår, tøj, emotes).
- Social interaktion (chat) – senere multiplayer via Colyseus.
- Let skalérbarhed (flere øer/biomer, events, NPC'er).

3. Målgruppe & Platforme

- Målgruppe: Studerende, undervisere og tidlige brugere af CatchUp.
- Platforme: PC (Editor), WebGL (prototype).

4. Setting & Tone

- Setting: "Svævende ø" i himlen med skybox, fugle/sky-partikler og bløde farver.
- Visuel tone: Hyggelig, stiliseret, lav-stress.

5. Kamera & Styring

Kamera: “Fixed-feel” Animal Crossing-inspireret follow-kamera med fire faste perspektiver.

- Følger spilleren i fast afstand/højde (blid damping).
- Fire perspektiv-presets (0°, 90°, 180°, 270°) – skift via input (fx Q/E).
- Snap eller kort tween ved skift; ingen clipping/jitter.

Styring: WASD + løbe-animation (Idle/Run blend).

6. Core Loop

- Bevæg dig rundt → oplev små visuelle cues (fugle, ambient).
- Chat/interager → små mål (send 1 besked, løb 500m).
- Opnå achievements → lås op for kosmetik → vis identitet i spillet og på sitet.

7. Mekanikker

- Movement: CharacterController eller Rigidbody-baseret.
- Chat (MVP): Lokal stub/placeholder; senere real-time via Colyseus.
- Achievements: Enkle betingelser (første login, distancemål, første chatbesked).
- Cosmetics/Wardrobe: Slots (Hair/Outfit/Emote), låst/låst op, equip & persistens.

8. Progression & Belønninger

Kosmetik som primær belønning (fairness: ren kosmetik). Hurtige første unlocks for tidlig dopamine.

- Eksempel-items: “Sky Sailor” hår, “Cloud Cape” outfit, “Wave” emote, “Storm Dye”, “Feather Hat”.
- Regler (MVP): FirstLogin, Run500m, FirstChatMsg.

9. Verdens-/Leveldesign (MVP til Fremtidig)

- MVP: Én kompakt svævende ø med 2–3 landemærker.
- Baggrund: Panoramic skybox; simple partikler for liv.
- Next: “Lille planet”-prototyping (custom gravity) i separat scene.

10. UI/UX

- HUD: Minimal – kompas/perspektiv-indikator (valgfri), lille chatindikator.
- Wardrobe-panel: Slots, states (locked/unlocked/selected).
- Achievement toast: Ikon + tekst, auto-dismiss.
- Tilgængelighed: Farvekontrast, skalerbar tekst(?), simple controls.

11. Teknisk Arkitektur (MVP)

- Engine: Unity (URP).
- Kamera: Cinemachine 3rd-person + faste orbit-presets.
- Events/telemetry: Central EventBus (RunDistance, ChatSent, Login).
- Persistens: Midlertidigt PlayerPrefs/JSON.
- Netværk: Colyseus (hello room) som næste step.
- Integration: REST-kontrakter for profil/unlocks sync mod .NET-API.

12. Milepæle (MVP)

- Scene “Floating Island” spilbar, kamera med 4 presets.
- Wardrobe (MVP) og 3 unlock-regler virker og gemmer lokalt.
- Integrering til resten af CatchUp sitet og de tilhørende klasser.

13. Test & Kvalitet

- Smoke-test i Editor og WebGL (indlæsning, input, kamera).
- Checkliste pr. feature: fungerer, synligt bevis (billede/GIF), kort note i README/blog.
- Ydelse: Enkel scene, URP default, begræns effekter – fokus på stabilitet.

14. Risiko & Afbødning

- Kamera-friktion – (gen)brug presets og simpelt input.
- Skybox – Mere besværligt end forventet, mipmaps off eller cubemap fallback?
- Tidsmangel - prioriter scene + kamera + 1–2 unlocks før alt andet.

15. Etik & Fairness

- Ingen pay-to-win; kosmetik påvirker ikke gameplay.
- Gennemsigtige unlock-krav; ingen lootbox-afhængighed som primær progression.

16. Fremtidig Udvidelse

- Spherical world demo (custom gravity) – (kæmpe MÅSKE, ikke sikkert det er viable, realistisk eller overordnet giver noget nyt for projektet).
- NPC'er med simple dialoger og micro-quests.
- Fællesområder/rooms via Colyseus; cross-platform events mod web (ActivityPub integration via backend).

17. Definition of Done (per feature)

-WIP-