**Technisch Ontwerp**

**Input:** Beide spelers hebben 4 movement key’s en 1 action key (kan later veranderd worden)

**Camera:** Hoe verder de players van het middelpunt zijn, hoe verder de camera naar achter gaat zodat beide players goed in beeld zijn

**Scene wisselen:** We hebben een standaard startscherm, als een van de spelers dood gaat dan wisselt de scene en heb je een andere map. We hebben een aantal maps in een lijst staan en we randomizer die een van de maps kiest.

**UI:** Startscherm, eindscherm, pauze/option menu. We willen dit gaan doen door middel van aparte scènes te maken voor ieder scherm behalve voor het option menu, die zit in elke game scherm

**Uitdaging:** het werken in 3d, Joint’s aanmaken/gebruiken, rigidbody voor 3d ontwerpen, camera