Mutiplayer

Co-op Versus

Competitive aspect (2v2)

Cleaning simulator

Stijl:

* Model in stijl van overcooked/Link’s awakening
* Textures:
  + Stylized textures

Camera:

* Topdown, vast aan de player.

Multiplayer:

* Server zelf uitkiezen, geen quickmatch
* Servers zijn maximaal max 2 of max 4
* Serverbrowser

Mechanics:

* Win condition: eerder jouw huis schoonmaken binnen tijd
* Rondlopen
* Spullen en tools vastpakken en neerleggen
* Apparaten gebruiken (zoals een vaatwasser)
* Spullen kunnen random kapotgaan, deze moet daarna weer gerepareerd worden
* Je kunt aangereden worden, waarna je een tijdje niet kunt bewegen daarna respawnt (zoals bij de auto die over de middenweg rijdt)
* Je kunt jouw eigen troep bij het andere team zijn huis neerleggen (maar dit kost jou tijd, omdat je daar helemaal heen moet lopen)
* Unieke debuffs (zoals je kunt eenmalig iemands huis in de brand zetten)

Layout:

* Huizen staan tegenover elkaar met een weg ertussen

Character animaties:

* Simpele loop animaties (blend tree bij rondraaien)
* Armen zijn ragdoll bij niets vast en one handed
* Armen staan voor je als je iets two handed vasthebt (doos bijvoorbeeld)

PVE:

* Camera naar het andere huis
* UX moet erg goed zijn (geluids effecten en particles)
* Co-op moet goed werken (en het versus gedeelte)
* Als je collide met een andere speler moet er iets grappig gebeuren