Functional Design

**Title Game**

(WIP)

**Story and Background**

Je woont op een super schoon eiland.  
Omsingeld door eilanden die helemaal vies zijn, en bewoond door vuilniszakken die zijn gemuteerd tot levende wezens die alles om hun heen proberen vies te maken.

Jij bent een schoonmaker die alle smurrie en vuilniszakken moet opruimen.

**Screen Flow**

Menu = Game Scene =

Start 🡪 Start spel 🡪 Start met speler op zijn eiland.  
Options 🡪 Gaat naar geluid opties   
Quit 🡪 Sluit spel af

**Wireframes**

-Begin Scherm

Start

Settings

Titel Spel

Quit

-Settings

Sfx Slider

Muziek slider

Titel Spel

**Interactive Objects / Behaviours**

-Bootje

* Vervoersmiddel
* Je kan er mee van eiland naar eiland varen.
* Werkt alsof je over het water heen loopt alleen dan glijdt je.  
  Als je dicht genoeg bij de steiger komt dan kan je met “E” aanmeren en wordt je op de eiland geteleporteerd.

-Vuilniszak

* Vijand
* Laat Smurrie achter, rent van je weg, en je kan het oppakken om op te ruimen.
* Als je binnen zijn zicht komt dan rent het de andere kant op met NavMesh.  
  De smurrie wordt iedere 1-2 meter onder hem gespawnt.

-Afval

* Environment
* Maakt de speler vies.  
  En moet worden opgezogen door de stofzuiger.
* Ligt verspreid door de eiland.

-Smurrie

* Environment
* Maakt de speler vies.  
  En moet worden schoon gespoten met water pistool/spuit
* Als je lang genoeg er op spuit met water dan verdwijnt het door eerst kleiner te worden en daarna met Destroy() vernietigt.

-Olie Vlek

* Spawner
* Spawnt vuilniszakken, kan pas aan het eind opgeruimd worden.

-Plasje water

* Effect
* Daar kan je jezelf schoonmaken en wapens vullen.

-Water spuit/pistool

* Tool
* Wordt gebruikt om de achtergelaten smurrie op te ruimen.
* Particles worden aan het uiteinde weggeschoten.

-Stofzuiger

* Tool/Wapen
* Wordt gebruikt om de vuilniszakken op te pakken.  
  En om Richting het eind olie op te zuigen.
* Als het richting een vuilniszak wordt geactiveerd dan wordt die langzaam naar je toe getrokken totdat die binnen handbereik is, dan kan je het via “E” oppakken.

-Drukpers

* Tool
* Wordt gebruikt om de vuilniszakken te verwerken tot plastic flesjes.
* Als je een vuilniszak vasthoudt en dichtbij genoeg bent dan gebruik je “E” om het erin te gooien.  
  Na een animatie wordt een plastic flesje ernaast gespawnt.

-Plastic flesjes

* Collectible
* Na een bepaald aantal opgepakt te hebben wordt de stofzuiger geüpgraded om olie op te pakken.

**Game Mechanics**

* Varen van eiland naar eiland (Level naar level).
* Smurrie Schoonspuiten en afval opzuigen.
* Vuilniszakken in een drukpers gooien
* Jezelf schoonmaken(Helen) in plasje water.

**Object Relationships**

Gamemanager

Water

Water Spuit

Smurrie

Stofzuiger

Vuilniszakken

Afval

Player

Boat

Drukpers