Technical Analysis

**Title Game**

(Work in progress).

**Overview**

* De speler kan varen van zijn eiland naar de level eiland in zijn bootje.  
  Daar kan hij/zij smurrie op de eiland schoon spuiten/zuigen met een waterpistool of stofzuiger.
* Er zijn ook levende vuilniszakken die alles op hun pad vies maken, die moet je vangen terwijl ze van je wegrennen en in een drukpers gooien die ze verwerkt tot een plastic flesje (of ander plastic product).
* Op iedere eiland staat een drukpers en zijn 1 of meerdere olievlekken waar de vuilniszakken spawnen.
* Als je in de smurrie staat wordt je karakter viezer en je moet jezelf wassen in een plasje water.  
  Hier kan je ook je waterpistool weer vullen.
* Als je genoeg vuilniszakken hebt verwerkt dan kan wordt je stofzuiger geüpgraded zodat die ook olie kan opruimen.

**(Im)possibilities**

* De olie vlek wordt er misschien niet ingedaan met tijd als enige reden.  
  -Met 1 week extra of 1 extra sound designer moet dit wel te halen zijn.
* Het varen van en naar de eilanden moet even naar gekeken worden hoe dat precies gedaan moet worden.  
  -Het wordt hetzelfde als de player controller alleen dan glijdt de boot over het water.  
   Dat is zeker haalbaar.

**Estimated cost**

-**Software**  
Unity: 35,- pm  
Maya: 254.10,- pm  
Visual Studio: Gratis  
Photoshop: 20,- pm  
GitHub: Gratis

**Totaal**: 309.10,- pm

-**Hardware**  
Laptop/pc: 1500,- p.p.

**Totaal**: 7500,-

-**Roles**  
Developer: 1 22.38,- \* 1 = 22.38,- per uur  
3D Artist: 4 21.49,- \* 4 = 85.96,- per uur

**Totaal**: 108.34,- per uur

**Risks**

Geluiden en muziek toevoegen kan lastig worden aangezien het ook moet passen bij het spel.  
Het inhuren van een sound designer zou hier zeker bij helpen.

**Conclusion**

Ik denk dat het project wel af komt met de gegeven tijd.  
Ik zou alleen wel richting het eind als er niet genoeg tijd is om zelf nog geluiden en muziek toe te voegen hulp inschakelen van iemand die dat kan.