Technical Design

**Title Game**(WIP)

**Overview**

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.

**Requirements**

-Software

* Unity Daar wordt het spel in gebouwd
* Visual Studio Daar wordt de code in gemaakt.
* Maya Daar worden de 3D models in gemaakt.
* Photoshop Daar worden de Textures in gemaakt.
* Github Daar worden alle bestanden mee gedeeld.

-Hardware

* PC/Laptop Daar wordt alles op gemaakt.

**Target**

-Platform

PC

-Recommended Specs

(WIP)

-Minimal Specs

(WIP)

-Engine

Unity3D Daar heeft iedereen uit de groep ervaring mee.

**Project Rules**

-Folder Structure

Masterpiece Project 🡪 Unity Bestanden 🡪 Het unity project zelf  
 3D models 🡪 3D models die in het project kunnen  
 Textures 🡪 Map met naam van waar het op moet  
 Build 🡪 Alle speelbare versies als .exe  
 Documentatie 🡪 Alle word bestanden

-File Types

* .fbx voor 3D models
* .png voor Textures
* .exe voor builds

-Benaming

Gewoon letterlijk wat het is.  
Zolang het in de goede map zit is het makkelijk terug te vinden wat en waar voor het is.

-Version Control

We gebruiken GitHub.

**Technical Choices**

* Rendering View  
  3rd person
* Physics  
  3D, Standard Physics
* Scene Management  
  Een grote scene waar de verschillende levels(Eilanden) in zitten.
* AI  
  Gebruikt pathfinding om weg te rennen van de speler.  
  Heeft 2 states Idle en Flee.
* Managers  
  Game Manager, Enemy Manager.
* Players  
  WASD for moving  
  1-2 to switch weapons
* Data Storage  
  Save welke eilanden voltooid zijn.