

Projectplan/Framework - Diëgo Bodewes - 02/03/2024

Gameplay

Voor dit project wil ik een spel maken in Raylib dat lijkt op Knife Hit / aa.

De gameplay gaat als volgt: In dit spel krijgt de speler een hoeveelheid aan mesjes, de speler moet alle mesjes op een roterende cirkel weten te krijgen zonder dat ze elkaar aanraken, zodra dat gebeurd heeft de speler verloren en moet hij/zij opnieuw beginnen. De speler wint als alle mesjes in de roterende cirkel zitten.

Benodigheden / Wat moet er gebeuren?

De speler krijgt eerst een willekeurig aantal aan mesjes die in het spel weergegeven staan.

Het mesje staat midden onderin het scherm, wijzend naar een roterende cirkel. Dit mesje word naar voren geschoten wanneer de speler op spatie drukt. Het mesje zit nu vast in de roterende cirkel, waardoor er nu een nieuw mesje op het scherm verschijnt.

Assets (hier kom ik later nog op terug.)

Mesjes.

UI elementen.

Cirkel. (Kan een boomstronk zijn of planeet. Zo'n beetje alles wat rond is.)

Verdere uitbreidingen

Levels.

Objecten die geraakt moeten worden door de mesjes voor meer punten.

Mesjes die al in de roterende cirkel zitten.

De roterende cirkel draaid de andere kant op zodra de speler een mesje vast heeft gezet.

De cirkel draaid sneller wanneer een mesje vast zit.



