

Maghar

Nolan Bijmholt

v1

Inhoudsopgave

- [Inleiding](#)
 - [Gameplay](#)
 - [Assets](#)
 - [Management](#)
-

Inleiding

Dit is het GDD van de game Maghar. Maghar wordt ontwikkeld met behulp van raylib en is geschreven in C++, dit spel is een onderdeel van project Framework maar niet het primaire onderdeel. In dit GDD zal ik uitleggen hoe Maghar zal functioneren als spel en welke benodigdheden het spel zal hebben..

Gameplay

De gameplay is gebaseerd op de webgame [Agario](#). In Maghar ben je een kleine bal die groter wordt door andere kleinere ballen te absorberen. Je hebt ook te maken met andere spelers die bijvoorbeeld van de speler willen wegvlugten of de speler willen absorberen; dit hangt natuurlijk af van hun grootte. Daarnaast zijn er kleinere stilstaande balletjes die de speler kan opeten om aanvankelijk te groeien; deze zijn overal op de kaart te vinden. Wanneer een bal groter wordt, wordt hij ook trager. Dit zal echter gecompenseerd worden met mogelijke power-ups/vaardigheden die ik nog niet heb uitgewerkt.

Assets

Ik ga waarschijnlijk niet veel assets gebruiken in verband met het feit dat Raylib zijn `DrawCircle()` perfect is voor mijn spel. Wanneer ik tijd over heb, ga ik wel proberen om sprites te implementeren voor de achtergrond en mogelijk de spelers om ook meer te leren over resource management (Ik wil ook LOD's proberen te maken).

Onderhoud

Dit spel wordt gemaakt in Visual Studio Code en wordt dagelijks gepusht op [GitHub](#). Hier staan dus ook alle backups.

