

Splendor projectplan

Nolan Bijmholt

Inhoud

- Spel idee
- Assets en visuele ideeën
- Klassendiagram
- Vooruitgang

Spel idee

Ik wil een 2D rogue lite maken waarin de speler vrij over 2 assen kan bewegen.

Er zijn meerdere typen vijanden die proberen de speler aan te raken door naar zijn positie te gaan.

Er is een punten systeem. Je begint met 0 punten en 1 vijand in de scène. Wanneer je alle vijanden hebt uitgeschakeld krijg je 1 punt en neemt de moeilijkheidsgraad toe.

Dit gebeurt door:

1. Het aantal vijanden gaat omhoog.

- Het spel begint dus met 1 vijand en dit zal op lopen tot maximaal 4 de typen zal altijd veranderen.

2. Het vijand type wordt lastiger.

- Ik heb tot nu toe (06-12-23) 3 verschillende vijand typen. Deze voegen variatie toe. Ook kun je niet visueel zien welk type een vijand is.

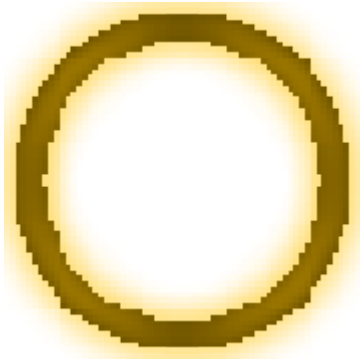
3. De snelheid van het spel gaat omhoog.

- Er is een vermenigvuldiger voor de speler en vijanden die lineair langzaam omhoog gaat om de pacing van het spel omhoog te brengen.

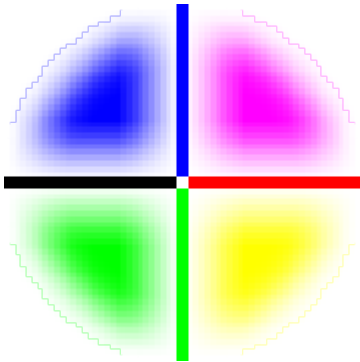
Assets en visuele ideeën

Ik heb maar 2 assets nodig voor dit spel.

De speler **sprite**



De vijand **sprite**



Deze sprites zijn best klein op het scherm en daarom zijn ze simplistisch. De vijand flitkert ook snel en daarom bestaat hij uit alle RGB kleuren tegelijk voor een in mijn ogen interessant effect.