

# Opdracht 2: Retro-game-with-twist concept

## Het concept:

Ik ervoor gekozen om pacman te maken. Dit lijkt mij een leuke uitdaging omdat ik dan voor het eerst met 2D pathfinding zal moeten werken.

De speler is in dit spel een pacman genaamd Picaman. Het doel is om te overleven en level's uit te spelen. Een ander doel dat de speler heeft is om zoveel mogelijk koekjes op te eten. Dit bepaald namelijk de score die de speler behaalt.

Bovendien geeft koekjes eten je meer energie. Deze energie raakt altijd langzaam weer op.

Mijn twist bestaat er voornamelijk uit dat je de evil pacman's onschadelijk kunt maken en dat ze jou dan helpen om zoveel mogelijk koekjes te eten.

Dit onschadelijk maken doe je door op het juiste moment op een toets te drukken die verschilt per soort enemy. Dit kun je alleen doen als je nog genoeg energie hebt.

Een belangrijk gameplay-technisch ding aan het eten is dat het altijd tijd kost, minimaal 1 seconde. Enemy-pacman's kunnen de speler op eten terwijl Picaman en zijn bevriende pacman's alleen koekjes op kunnen eten.

