Peter-Pim Baken

Handleiding Pacman

Puzzelspel

Inhoud

[1. Inleiding 1](#_Toc347750387)

[2. Installatie 1](#_Toc347750388)

[3. Het doel 1](#_Toc347750389)

[4. Besturing 1](#_Toc347750390)

[5. Het karakter 2](#_Toc347750391)

[6. Muren en andere obstakels 2](#_Toc347750392)

[7. Menufuncties 2](#_Toc347750393)

# Inleiding

In dit schrift staan alle instructies voor het computerspel Pacman. Er word in uitgelegd hoe de menufuncties werken, hoe het karakter bewogen wordt, hoe een doolhof kan worden uitgespeeld en wat de obstakels zijn voor de speler. Deze versie van Pacman bevat een bepaalt aantal doolhoven(levels) met verschillende moeilijkheidsgraden. Hoe verder je in het spel komt, des te ingewikkelder de doolhoven worden. Het is mogelijk om een childmode in te schakelen, waardoor het gemakkelijker word de levels te behalen.

# Installatie

Eerst moet je uit het .XML bestand genaamd ‘mapstructure’ plaatsen in een map in deze locatie:   
C:\ProgramData\Pacman . Dit moet om de levels voor je spel in te laden.

# Het doel

Het doel van de speler is, om het monster in de sluiten tussen kisten en muren, zodat deze geen kant meer op kan bewegen. Wanneer dit is gedaan, zal er een scherm worden weergeven waarin je kan kiezen het level opnieuw te spelen of verder te gaan.

# Besturing

De besturing gebeurt door middel van de pijltjestoetsen. Zodra u op een van de pijltjestoetsen drukt zal het karakter in de richting van de toets bewegen, tenzij er een muur voor staat of meerdere kisten. Het karakter kan dus niet door een muur bewegen, of een kist verschuiven als er meerdere kisten in de weg staan. Het is belangrijk goed op te letten in welke richting je jouw karakter beweegt, omdat een verkeerde bewegen een onoplosbare doolhof kan veroorzaken. Wanneer het spel gepauzeerd is, word er zowel door de speler als het monster niet bewogen.

# Het karakter

Het karakter wordt weergeven voor een sprite met een blauw petje. De sprite is de pacman. Het karakter is de acteur waarmee je door het spel beweegt en de doolhoven mee oplost.

# Muren en andere obstakels

Muren zijn de meest relevante obstakels, omdat ze niet kunnen worden bewogen en het karakter er niet doorheen kan bewegen. Uiteraard staat er om het speelveld een muur, omdat buiten het speelveld niks is. Het is belangrijk goed op te letten, dat je het karakter niet in een positie beweegt waar hij niet meer uit kan, zoals een plaats tussen muren en teveel kisten. Als er meerdere kisten in een directie staan, kan het karakter deze kant niet op lopen, tenzij de childmodus aanstaat. Waar je voor moet uitkijken is het monster, want zodra die je aanraakt, is het spel verloren.

# Menufuncties

In totaal zijn er 4 menufuncties: Quit, RestartGame, RestartLevel en EnableChildmode.  
Hieronder worden die functies van iedere menu knop uitgelegd:  
1. Quit – Zodra er op deze knop wordt gedrukt, word het spel afgesloten. Voordat dit gebeurt zal er worden gevraagd om een bevestiging.  
2. RestartGame – Wanneer je op deze knop drukt, word het spel herstart en begin je bij de makkelijkste moeilijkheidsgraad. Voordat dit gebeurt word er gevraagd om een bevestiging.  
3. RestartLevel – Deze knop laat het level opnieuw starten. Het is handig deze knop te gebruiken, wanneer je een doolhof niet meer kunt oplossen.  
4. EnableChildmode – Wanneer het je te lastig word, kan je deze modus aanzetten. De childmode zorgt ervoor dat je meerdere kisten tegelijk kan verplaatsen.