# School project 2016/2017

Handleiding



***Versie: 0.1.0  
MBO Utrecht  
Opdrachtgever: H. Odijk  
september 2016, Utrecht  
Opdrachtnemer: Jan Schollaert***

***AM4B Game development***[***janschollaertjr@hotmail.com***](mailto:janschollaertjr@hotmail.com)

# Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versie | Wijzigingen | Datum |
| 0.1.0 | Eerste versie | 02/11/2016 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Inhoudsopgave

Contents

[School project 2016/2017 1](#_Toc465921294)

[Versiebeheer 2](#_Toc465921295)

[1. Inhoudsopgave 3](#_Toc465921296)

[2. Handleiding 4](#_Toc465921297)

# Handleiding

Het doel van het spel is om alle dropjes zo snel mogelijk op te pakken. Wanneer je alle dropjes hebt opgepakt is het spel over en krijg je een score.

Wanneer je het spel hebt gedownload van de website krijg je een folder in je downloads. Open die folder en start het spel door op oilswell.exe te dubbelklikken.

Wanneer het spel opgestart is kom je in het main menu, daar vul je je email in als je wilt dat je score wordt bijgehouden.

Je kan in het main menu het spel starten, de highscores bekijken of het spel afsluiten.

Start het spel door op “start” knop te klikken.

Je bevindt zich nu in het spel waar je jezelf, de score, de tijd en je levens kan zien.

Om te bewegen gebruik je de WASD toetsen, om een plaats terug te gaan gebruik je de spatiebalk toets.

Beweeg de speler door de gangen om alle dropjes te pakken. Elke keer als je een dropje oppakt krijg je 10 punten erbij, je uiteindelijke score is alle dropjes bij elkaar + de tijd die over was. Dus je wilt alle dropjes zo snel mogelijk oppakken.

Pas op voor de enemies, als ze jouw lichaam raken dan gaat er een leven af en begin je bij het begin. Je kan die enemies wel raken met je hoofd, waardoor de enemies af gaan. Wanneer je 3x geraakt bent is het game over.