**Handleiding game**

**SE1 KBS1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Auteurs | Wilco Rook  Youri Dekker  Joery Oost  Ruben van de Kamp  Mika van den Brink  Mick Nieweg | Studiejaar | 2018 / 2019 |
|  | Versie | 1 |
|  | Datum | september 2018 |
|  | Nummer | 1 |
|  |  |  |  |

**Inhoudsopgave**

[**Het doel**](#_30j0zll) **3**

[**Spel scherm**](#_i8vqseglkyzx) **3**

[**De besturing**](#_1fob9te) **3**

[**Obstakels**](#_3znysh7) **3**

[**Tijdens het spel**](#_3fufgg8m8i9o) **3**

[**Highscore**](#_2et92p0) **4**

[**Nieuw spel starten**](#_tyjcwt) **4**

# Het doel

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk van punt a naar punt b te gaan. Echter zal dit niet zo makkelijk gaan omdat er verschillende obstakels in het speelveld zijn geplaatst en je dus niet direct naar het eindpunt kunt lopen. Dit alles moet je ook nog binnen 30 seconden halen anders is het game over.

# Spel scherm

Zodra de game wordt opgestart heb je eerst het hoofdmenu. In het hoofdmenu heb je de mogelijkheid om een spel te starten of om het spel af te sluiten. Wanneer je op spel starten klikt wordt er een speelveld aangemaakt en kun je beginnen aan de game.

Het speelveld bestaat uit een vast beginpunt, waar je zelf ook zult beginnen als je het spel start en een vast eindpunt. Het eindpunt is echter op het begin nog niet zichtbaar, dit heeft alles te maken met de muntjes die je eerst moet verzamelen. Er zullen ook obstakels op het speelveld worden geplaatst, deze obstakels hebben geen vaste plekken en worden willekeurig geplaatst. Hierdoor krijg je veel afwisseling in het spelen van dit spel.

# 

# De besturing

Uiteindelijk is het doel om bij het eindpunt te komen en het spel uit te spelen, maar daarvoor moet je speler wel kunnen bewegen. Dit gebeurd dan ook door de pijltjestoetsen of AWSD.

De A of pijltje naar links zorgt ervoor dat de speler naar links beweegt.

De W of pijltje naar boven zorgt ervoor dat de speler naar boven beweegt.

De S of pijltje naar beneden zorgt ervoor dat de speler naar beneden beweegt

De D of pijltje naar recht zorgt ervoor dat de speler naar recht beweegt.

Als je je aan de randen van het speelveld bevindt kun je niet verder uit het speelveld. Je zult dus altijd binnen het speelveld blijven en het is niet mogelijk om daarbuiten te komen.

Als je het spel op pauze wil zetten kun je de esc toets indrukken, wanneer je dat doet wordt het spel op pauze gezet en zal alles stoppen inclusief de timer.

# Obstakels

Er zijn verschillende obstakels die in het veld worden geplaatst, die we onder hebben verdeeld in 2 soorten: de statische obstakels en de dynamische obstakels.



**Statische obstakels:**

In het veld zijn 30 bomen geplaatst, deze hebben dan ook allemaal een willekeurige positie. Als je tegen een boom aanloopt kun je niet verder en moet je er dus omheen. De bomen zullen wel zo worden geplaatst dat het het eindpunt en beginpunt niet belemmerd.



In het veld zullen ook 10 mijnen worden geplaatst, die je niet ziet. Wanneer je eroverheen loopt worden ze voor 1 seconde zichtbaar, daarna ontploffen ze. Na die 1 seconde moet je ervoor zorgen dat je niet in de buurt bent van de bom, je moet minimaal twee stappen verwijderd zijn van de bom, anders zul je er door doodgaan. Wanneer de explosie heeft plaatsgevonden is de mijn weg en kan je er weer overheen lopen zonder dat er iets gebeurd.

**Dynamische obstakels:**

Er zullen 3 spoken in het spel aanwezig zijn die telkens bewegen. Deze spoken bewegen willekeurig en kunnen maar 1 vakje per keer bewegen. Wanneer je tegen een spook aanloopt (of de spook tegen jou) ben je game over. Je moet er dus alles aan doen om de spoken te vermijden.



Naast de obstakels zullen er ook muntjes op het scherm worden geplaatst. Dit zullen 5 muntjes zijn die willekeurig over het scherm zullen worden geplaatst. Je moet alle muntjes oppakken om uiteindelijk naar het eindpunt te kunnen. Rechtsonder je scherm zie je ook hoeveel muntjes je al hebt gepakt.

# Tijdens het spel

Tijdens het spel zal er een timer gaan lopen op het moment dat je game start. Deze timer loopt van 30 seconden naar 0. Dat is de tijd die je hebt om alle muntjes te verzamelen en het eindpunt te bereiken. Wanneer je dat niet haalt binnen de 30 seconden ben je game over. Hetzelfde geld als je afgaat voor een bom of als je geraakt wordt door een spook.

# Game over, game victory en pauze

Wanneer je game over, game victory of de game op pauze zet wordt daar een melding van in je beeld gegeven. Wanneer dit het geval is kun je speler niet meer bewegen en in het geval van pauze zullen de spoken ook niet meer bewegen. Bij alle drie de melding heb je de mogelijkheid om naar het hoofdmenu terug te keren of om het spel opnieuw te spelen. In het geval van pauze heb je ook nog de mogelijkheid om weer verder te spelen. Zodra je op de knop “Opnieuw” klikt, start er gelijk een nieuw spel, waarbij de obstakels van positie zijn veranderd en waar de muntjes weer 0 zijn. Wanneer je op de knop “To menu” klikt, keer je terug naar het menu en is het spel afgelopen.