**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 het eindpunt te halen. Echter kun je het eindpunt niet halen zonder de 5 muntjes die over het speelveld verspreid zijn te verzamelen.

Wanneer je het eindpunt niet binnen de tijd hebt bereikt verlies je de ronde. De obstakels die zich op het speelveld bevinden zorgen ervoor dat de speler wordt gehinderd of zelfs gedood. Hierdoor zal het spel wat lastiger worden.

# Spel scherm

Bovenaan in het midden van het scherm is een timer die begint met aftellen zodra het spel wordt gestart. Als de timer op nul staat heb je de ronde verloren en wordt er een game over scherm getoond. Op dit scherm heb je de keuze om het opnieuw te proberen of om het spel af te sluiten.

# De besturing

Het poppetje kun je horizontaal en verticaal laten bewegen door middel van de pijltjestoetsen.

Als je op “esc” drukt pauzeer je het spel, om het spel te hervatten druk je op de “resume”-knop of “enter”.

# Obstakels

Het spel bevat bomen, wanneer je tegen een boom aan loopt kun je niet verder, dit betekend dus dat je om de boom heen moet om verder te kunnen en het spel uit te spelen.

Als je over een bom heen loopt zie je de bom verschijnen, wanneer dat gebeurd weet je dat de bom gaat ontploffen, daarom moet je ervoor zorgen dat je weg gaat van de bom. De radius van de bom wordt bepaald door de grootte van de explosie. Wanneer je in de explosie zit of de explosie in loopt ben je game over en kan je opnieuw beginnen of naar het hoofdmenu gaan.

In het spel bevinden zich onder andere ook bewegende obstakels. Probeer deze te vermijden en zo het eindpunt te bereiken. De spoken lopen willekeurig door het scherm, wanneer je tegen een spook aanloopt of als de spook tegen jou aan loopt ben je game over.

# Tijdens het spel

Als het spel is begonnen loopt er een timer die naar 0 toe loopt, wanneer je binnen de tijd de muntjes verzameld en het eindpunt haalt, heb je het spel gewonnen. Wanneer de timer op 0 staat en je hebt het eindpunt nog niet behaald, ben je game over en krijg je daar een melding van.

# Highscore

# Nieuw spel starten

Als je het eindpunt hebt behaald krijg je een melding waar je kunt kiezen om terug te gaan naar het menu of een nieuw spel te starten. Zodra je op de knop “Opnieuw” klikt, start er gelijk een nieuw spel. Wanneer je op de knop “To menu” klikt keer je terug naar het menu en is het spel afgelopen. Wanneer je het de ronde niet hebt gehaald krijg je ook de keuze om opnieuw te spelen of om het spel af te sluiten.