**Felhasználói Kézikönyv**

Főmenü:

Játék megnyitása után közvetlen ez a menü fogad. Innen több almenübe is lehet menni:

* **új játék**
* **játék betöltése**
* **ranglista**
* **beállítások**
* **kilépés**

Új Játék Menü:

* **Játékosnév –** Az itt beállított játékosnév lesz mentés esetén a fájl nevében, valamint játék befejezte után a ranglistában
* **Pályaméret –** Az itt beállított méret lesz a pálya horizontális és vertikális blokkjainak mennyisége egyaránt
* **Nehézség** – Ettől a beállítástól függ a pályára kreált akadályok mennyisége
* **Játék Kezdése** – Ezzel a menüponttal lehet elkezdeni a játékot
* **Visszalépés** – Visszadob a főmenübe

Játék Betöltése menü:

Az eddig mentett játékok itt kerülnek megjelenítésre. Itt lehet betölteni őket.

Ranglista:

Itt az eddig befejezett játékok adatai pontszerinti csökkenősorrendben jelennek meg.

Beállítások

A háttérzene és hangeffektek hangerejét lehet állítani kedv szerint.

**Játékmenet**

Mikor elindul egy új játék, egy rövid kígyóval kezdünk, mely még nem tud magába ütközni. Minden képkockában a kígyó lép egyet a nyilak vagy WASD gombok által kijelölt irányba. A képkocka gyorsaság úgy gyorsul egy maximum limitig, ahogy az idő telik. Minden egyes alma felvételekor a kígyó egy blokkal nagyobb lesz. A pontgyűjtéshez almákat kell gyűjteni. Az almánkénti pontmennyiség erősen összefügg a pályamérettel és a nehézséggel. Minél nehezebb egy pálya, annál több pontot lehet kapni, viszont minél nagyobb egy pálya, annál kevesebbet.

Amennyiben a kígyó magával vagy egy bokor kinézetű blokkal, azaz fallal, ütközik, meghal és vége a játéknak. Ekkor kerül a ranglistába az előre megadott névvel a megszerzett pontszám.

A játékot meg lehet állítani a P betű lenyomásával, ekkor megjelenik egy menü, melyben lelehet menteni a játékot, valamint folytatni azt.