

Snake Multiplayer

felhasználói kézikönyv

Menü:

A program indítását követően a jobbra látható menü fogadja a játékosokat. A menü közepén lévő 5 gomb közül választhatnak a játékosok.

Alulról haladva:

Exit: a program bezárása,

Settings: a játékkal kapcsolatos beállítások,

How to Play: a játék irányítási ismertetője,

Ranks: az eddigi játékok és játékosok által elért eredmények,

Play: a játék elindítása.

Ha a *Settings* menüpontot választottuk, a jobbra látható ablak jön elő:

Itt az első sorban adhatjuk meg a játék sebességét, miután beírtuk az általunk kívánt sebességet a szövegdobozba, majd a szövegdoboztól jobbra lévő „Set” gombot lenyomjuk.

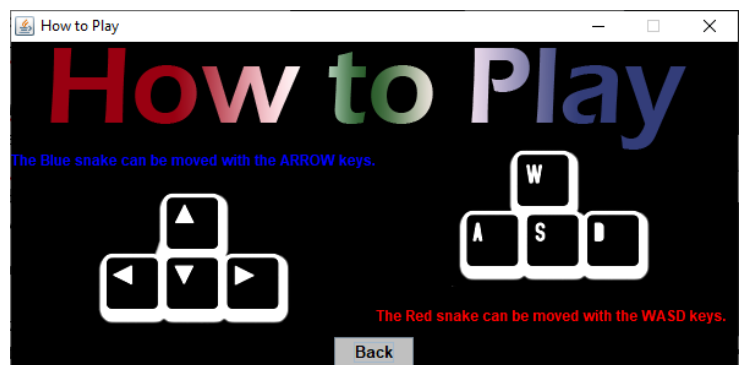
A második sorban az éppen kiválasztott módhoz tartozó ételszámot láthatjuk. Ha ezt is meg szeretnénk változtatni, az előbb leírt módon megtehetjük azt.

Az utolsó előtti sorban a jelenleg aktív módot láthatjuk a zöld háttérrel. Ha átváltjuk a módot, a jobbra lévő képen látható az ablak változása.

Az utolsó sorban lévő „Back” gomb lenyomásával bezárjuk a beállítások ablakot.

A *How to Play* menüpont lenyomását követően a következő ablak jön elő:

Itt látható színnel és képpel is érzékelhetőbbé téve, hogy a játék két kígyóját, hogyan lehet irányítani. Az alul lévő „Back” gombbal bezárjuk ezt az ablakot.



A *Ranks* gombot lenyomva, ha a játék még nem volt elindítva egyszer sem és nem ért még véget játék „Game Over” képpel, akkor semmi nem történik. Ellenben a következő ablak jelenik meg:

Az ablakban a középben lévő táblázatban láthatóak a mentett adatok. Az első oszlop a játékosok nevét, a második a játék módját, az



Name	Game type	Points	Round
Bence	Normal	3	1
Andris	Normal	0	1
	Normal	0	1
	Normal	3	1
A	Normal	2	1
D	Normal	0	1
WE	EPIC	2	1
WQ	EPIC	2	1
ASD	Normal	0	1

Back

utolsó előtti az adott játékos által szerzett pontokat, az utolsó oszlop pedig a kör számát tárolja. A táblázat jobb oldalán lévő görgővel görgethetünk fel, vagy le a táblázaton. Az ablak alján lévő „Back” gomb lenyomásával bezárjuk az ablakot.

A *Play* gombra kattintva a felugró ablakban a játékosok a nevüket adhatják meg:

A felső sorba a kék kígyót irányító játékos nevét, míg az alsóba a piros kígyót irányító játékos nevét kell megadni. Ha



Player names

Names

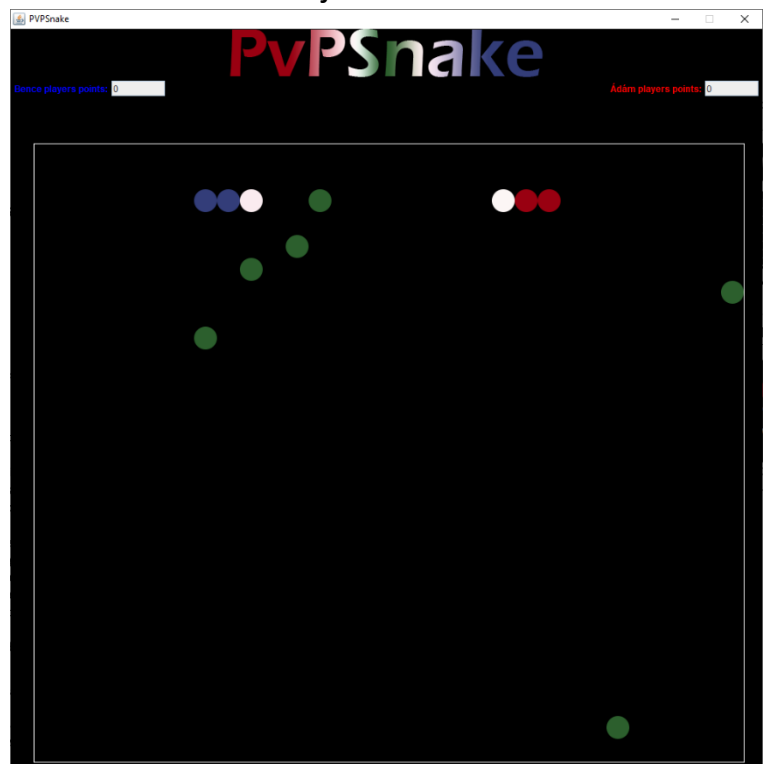
Blue snake players name: Set

Red snakes players name: Set

Back

megadtuk és lenyomjuk a „Set” gombot azzal beállítottuk a nevet. Amennyiben mindkét játékos neve meg lett adva ez az ablak eltűnik és előjön a Játék ablak.

A felugró ablakban a játék azonnal indul. Bal fent kék betűvel van feltüntetve a kék játékos neve, valamint az általa szerzett pontok, míg ugyanez elmondható a jobb felső sarokban a piros játékosról is.



A játékban a képen is látható kígyókat irányítják a játékosok a fehér négyszögön belül, amelyek, ha átmennek a „fejükkel” a zöld bogyókon, „ételeken”, egyet nő a hosszuk. Minden egyes elfogyasztott „ételért” egy plusz pontot kap a játékos. Ha az egyik kígyó áthalad a pálya szélén, ugyanabban a sorban vagy oszlopban megjelenik apálya átellenes oldalán.

A játék „normal” módban addig tart, amíg a két kígyó össze nem ütközik, vagy az egyik kígyó össze nem ütközik saját magával.

Az „EPIC” módban addig tart a játék, amíg valamelyik játékos össze nem szed 100 ételt, vagy magába nem ütközik. Az „EPIC” mód abban más a „normal” módtól, hogy itt a két kígyó összeütközhet, és ha ez megtörténik, akkor az a kígyó, amelyiknek nekimentek elveszti a testének azon részét, ahol áthaladt az ellenfél és ezek a bogyók étellé válnak.

Ha a játéknak vége szakad a következő kép kerül a játékosok elé:

Itt a játékosok dönthetnek, hogy az általuk már megadott nevekkal szeretnének-e egy új játékot kezdeni, vagy ki szeretnének-e lépni a játékból vissza a főmenübe.

