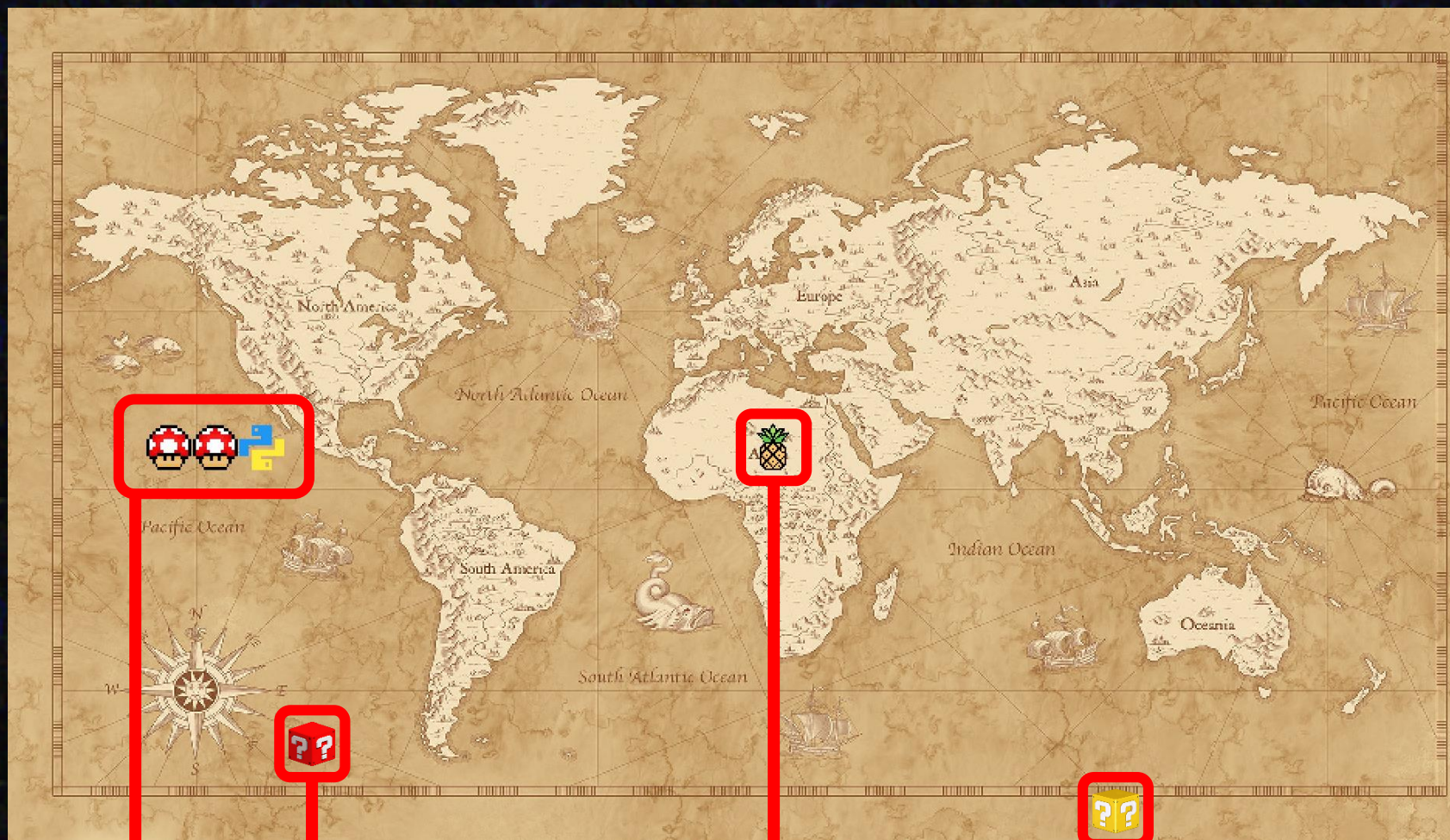


Project 2

貪吃蛇大師



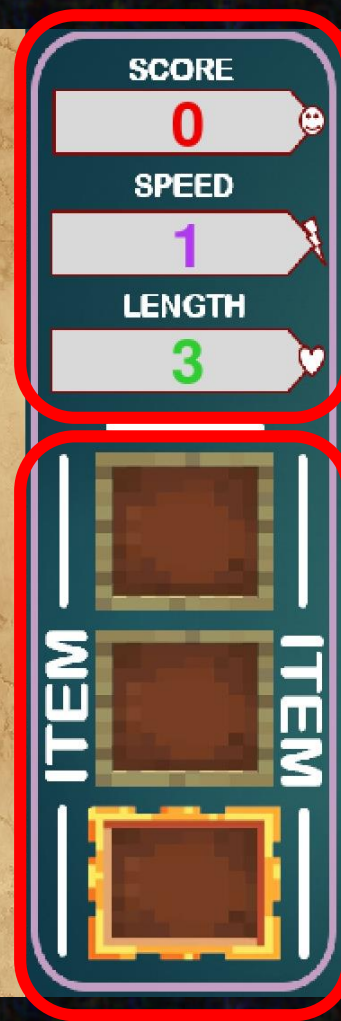
玩家蛇(snake)

事件方塊(eventBox)
吃掉即觸發各種不同的事件

食物(food)

道具方塊(itemBox)
吃掉即獲得各種不同的道具

背包(backpack)
儲存吃到的道具
最多同時擁有3個

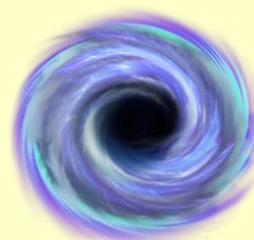


狀態欄



水果籃(FruitBasket)

地圖會噴出大量食物
吃掉後可以增加長度和分數
但不會增加速度

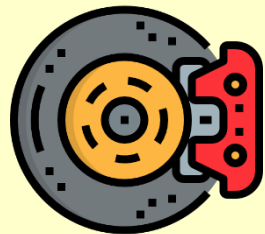


黑洞(BlackHole)

短時間內蛇身體變成星星
可無限穿越地圖
而不會造成GameOver



道具方塊 (itemBox)



剎車(Brake)

大幅降低速度



賭博(Gamble)

高機率獲得大量分數
低機率立刻GameOver

加速(SpeedUp)

小幅提升速度

反轉(Reverse)

令玩家蛇頭尾反轉
並朝向反轉前尾部的方向前進

減速(SpeedDown)

小幅降低速度



事件方塊
(eventBox)

加分(AddScore)

獲得中量分數

骷髏蛇(BoneSnake)

召喚一條骷髏蛇
短時間內出現在地圖上
若骷髏蛇頭碰到玩家蛇會被扣除分數

黃金蛇(GoldSnake)

召喚一條黃金蛇
短時間內出現在地圖上
碰到牠的身體即可獲得分數

扣分(LoseScore)

失去中量分數