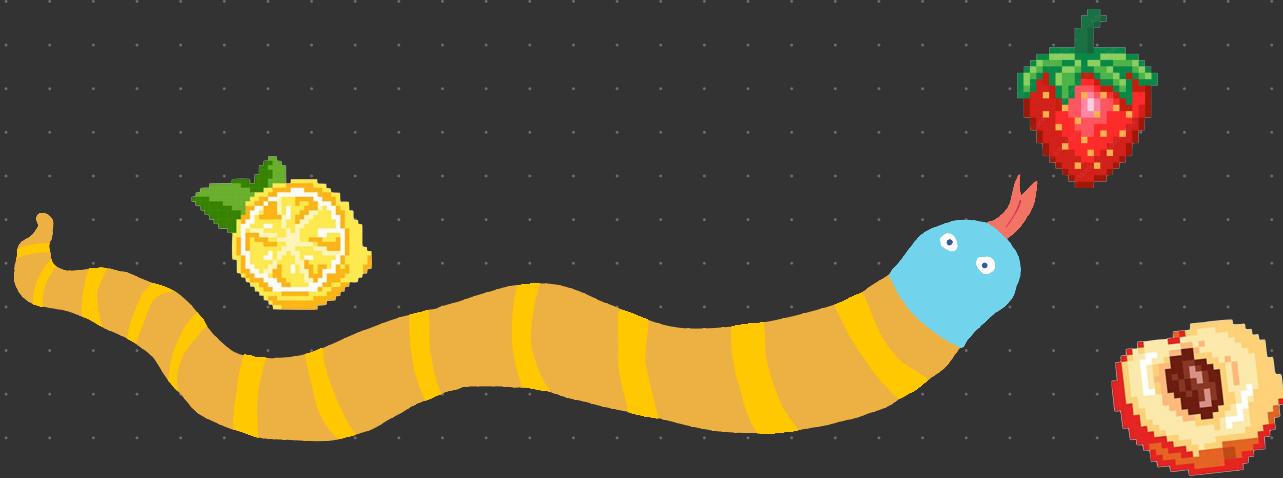


# JAVA 期末專題

# 貪食蛇 - 水果狂亂紀元



二十一世紀末，超級計算機在培育智能植物的過程中發生爆炸，伺機出逃的像素水果會侵蝕現實世界。

科學家為了阻止「像素化」擴張，急忙編寫出能將像素水果吃下肚的智能貪食蛇，也就是你。現在，你背負全人類的希望，必須將水果們扼殺在虛擬機的搖籃中。

# 基礎規則

- 1 玩家必須藉由進食遊戲中的水果，以達成分數的上升，在水果們的眼皮子底下猥瑣成長。
- 2 玩家初始有三條命，倒計時30秒。可藉由局中水果的特性存活，生命歸零時死亡則遊戲結束。倒計時歸零時或特殊情形，無視剩餘生命遊戲結束。
- 3 右下角圖標為中毒標記，當中毒時食用水果則扣一條命。詳細食用指南請見 附錄：水果種類。

# 水果種類

市場水果



定期水果



# 站場水果



## 草莓 (小水果)

功能：加 1 分，加長一節。

效果：最普通的水果，具解毒功效。



## 香蕉 (小水果)

功能：非連吃情形加 5 秒，連吃情形加 2 秒。

效果：加速 3 秒，吃完再吃草莓可加 2 分。



## 檸檬 (小水果)

功能：加 3 秒，消去一節。\*低於 2 節則遊戲結束

(中毒時吃遊戲未結束則加 10 秒)

效果：吃完陷入中毒狀態。

# 定址水果

## 葡萄 (小水果)



功能：加2分，加3秒，加長兩節。

效果：緩速5秒。

生成間隔：10秒。

## 桃子 (小水果)



功能：加一條命。

效果：具解毒功效。

生成間隔：40秒。

# 定址水果



## 西瓜 (大水果)

功能：加4分。

效果：衝刺3秒，吃完陷入中毒狀態。

生成間隔：5~20秒。



## 芒果 (大水果)

功能：加2秒，加 $\frac{1}{3}$ 條命，吃三次加一條命。

(未達一條視作一條命)

效果：無視中毒狀態。

生成間隔：吃完西瓜後。