

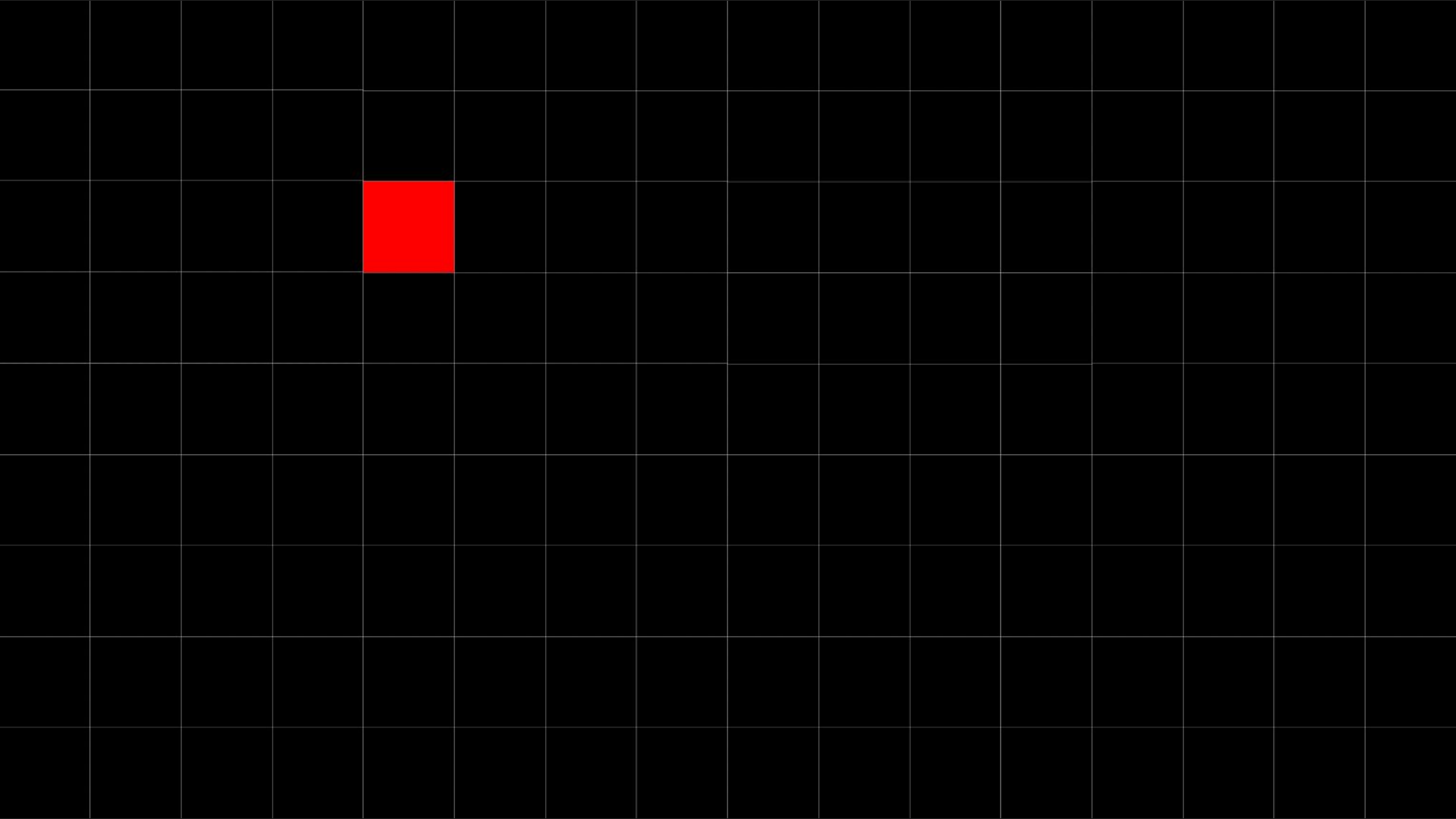
Snake

Grundidee, Interface, Erweiterungen

Grundidee und Interface

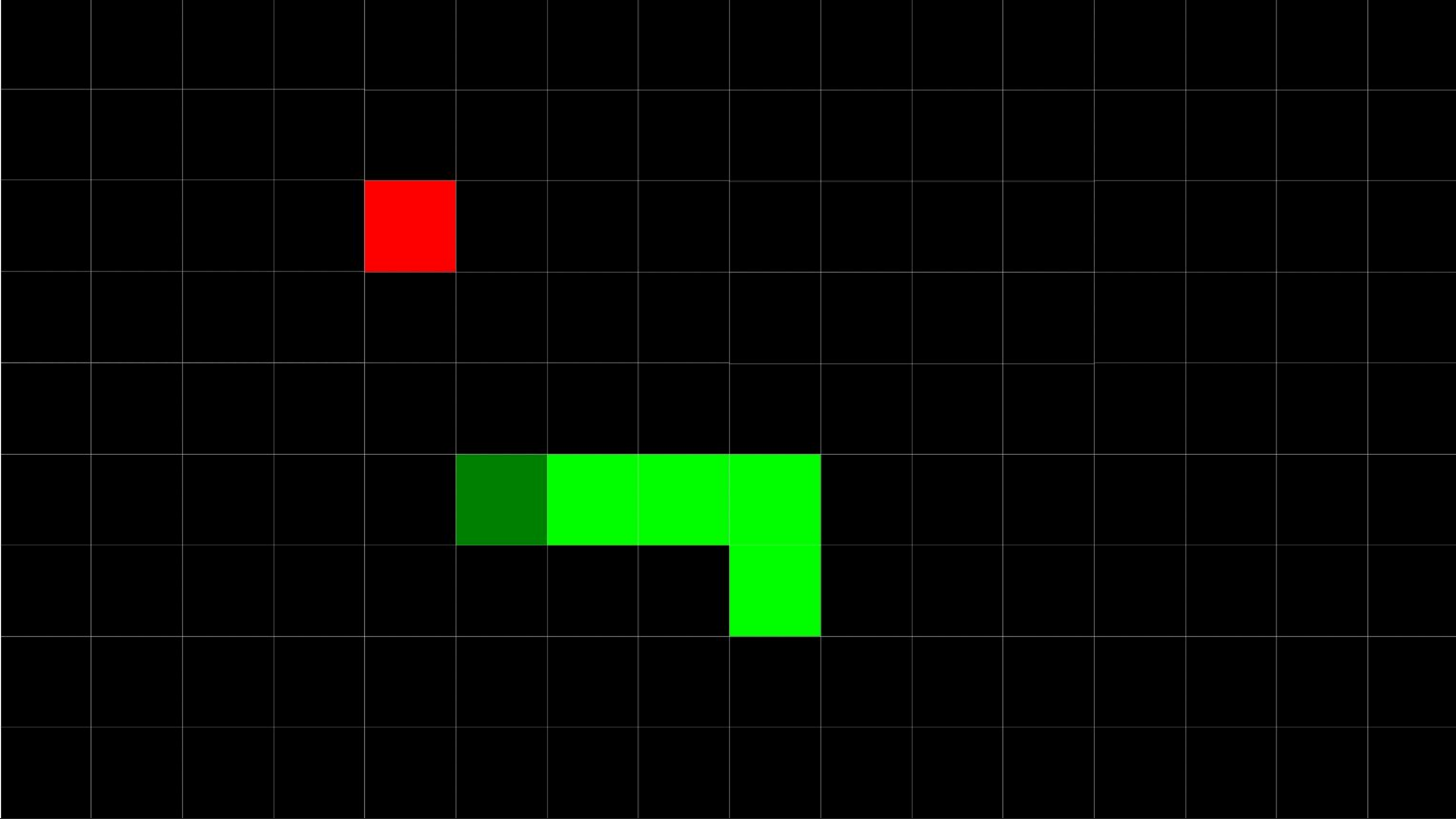
Spielfeld

- Raster aus einzelnen Feldern
 - anpassbare Größe
 - Generierung von Äpfeln auf zufälligem Feld
 - Schlange im Feld beweglich
-
- 3 Zustände: Nichts, Schlange, Apfel
-
- Hauptmodus: Apfel als **ein** Objekt (stets derselbe, Position veränderlich)



Schlange

- wächst mit jedem Apfel
 - Richtungsänderung durch Steuerung
 - (Pfeiltasten + WASD im Mehrspielermodus)
 - Tod bei Kollision mit Wänden oder eigenem Körper
-
- Schwanz der Schlange: Spur aus Objekten beschränkter Lebensdauer



[illegible][illegible][illegible]

Punktesystem

- Eingabe von Namen
 - Mehrspieler
- Speicherung des Highscores mit Name

Benutzeroberfläche

- Startbildschirm
 - Moduswahl
 - Start
 - kleines Leaderboard (zu großer Übersicht?)
 - Zugriff auf Einstellungen
- Spielfläche
 - Animation des entsprechenden Spielmodus
- Einstellungen (z.B. .ini)
 - Sound
 - Geschwindigkeit
 - Spielfeldgröße
 - Speicherung der Metadaten mit Highscore

S N A K E

1. Kilian 420

2. Henrik 69

3. Kieran 0

START

Einstellungen



Sound

B

16

H

9

Spielfeldgröße



Erweiterungen

Modi

- unendlicher Modus
 - kein Ziel
 - bloß Highscore
- gegen Computer (PvE)
 - verschiedene Schwierigkeiten, Algorithmen, (maschinelles Lernen??)
- Wettkampf (lokal) (PvP)
 - wer als Erstes stirbt
 - wenigste Tode in bestimmter Zeit
 - meiste Punkte in bestimmter Zeit
 - (unendlicher Modus)
 - noch mehr Spieler (Turnier) (s. o.)

Zusatzfunktionen

- Karten mit Wänden
- Powerups mit besonderen Effekten
 - z. B. Geschwindigkeit, mehr Äpfel, Feld verändert
- Sound
- Animationen?