

Lil'Snek felhasználói dokumentáció

A JÁTÉKRÓL:

Szabályok, cél:

A kígyós játék lényege, hogy a játékos egy 2D-s rácsozott pályán kell manőverezzen egy x_0 kezdőhosszúságú kígyót valamilyen sebességgel úgy, hogy a véletlenszerűen kirakott zsákmányokra rávezetve a kígyót szerezhessen pontokat, amivel nő a kígyó hossza. A játék véget ér, ha a kígyó falba, egy másik kígyóba vagy önmagába ütközik.

Program leírása:

Grafikus-auditív program. A felület nyelve angol. Egér irányításával lehet gombokat nyomni, billentyűzettel a játékmenet alatt a kígyót vezetni. Irányításról olvasson lejjebb **Játszma** pont alatt.

Főmenü:

Könnyen el lehet benne igazodni, zene kikapcsolásakor a további modulok is öröklik ezt a beállítást.

Játékbeállítások ablak:

Nyilazott jelű gombokon növelhető/csökkenthető a játéktér szélessége/magassága. Külön gomb (ENTER NAME(S)) megnyomására jelenik meg a nevek megadására egy ablak, amelyben számozott utasításokat követve lehetséges a sikeres kivitelezés. Maximum 20 bájtnyi karakter adható meg (ezért kerülje a különleges karakterek megadását) egy névnél, többet nem is enged bevinni a felület.

Játékmód: EASY, azaz könnyű. CHALLENGE, azaz kihívás, a különbség, hogy a kihívás esetén 5 zsákmányonként a kígyó sebessége 1,2-szeresére növekszik, így egyre nehezítve a játékot, azonban jutalomként a zsákmányonként adható pontszám is 1,5-szeresére változik.

Játszma:

Irányítás: Az első számú játékos (zöld kígyó) nyílbillentyűkkel, másodlagos (lila kígyó) pedig WASD billentyűkkel képes vezetni a számára kijelölt kígyót.

Pontszám könnyen olvasható a jobb panelban, ESC billentyűvel megszakítható véglegesen a játszma mentve a pontszámokat.

Dicsőségtábla:

Listázza a játszmák eredményeit. Egy név többször is megjelenhet, korábbi eredményt nem ír felül ugyanazon név alatt szerzett újabb (jobb) eredmény, mindkét eredmény megjelenik a listában a név alatt. Erősen ajánlott az eredménytábla szövegfájlját érintetlenül hagyni.