

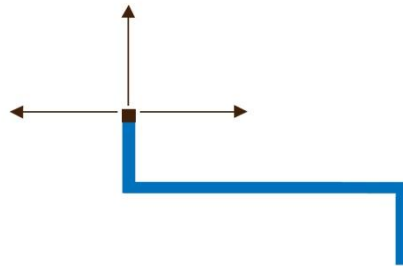
MANUAL

Schlange

Die Hauptfigur des Spiels ist die Schlange. Sie besteht aus einem farblich hervorgehobenen Kopf und dem Körper bzw. Schwanz. Der Schwanz wird durch das Fressen größer und durch Kollision kleiner. Die Schlange lässt in die vier Himmelsrichtungen (N, O, S, W) steuern. Sie bewegt sich selbstständig, es kann lediglich die Richtung bestimmt werden.

Spieler 1: A für links, D für rechts.

Spieler 2: Pfeiltasten: ◀ für links, ▶ für rechts



Tod der Schlange

Der Spieler gewinnt, wenn die Größe der Gegnerschlange unter 3 fällt oder in Phase 3 bei der Mauereintrückung (siehe Phase 3)



Screen Bereiche

Das Spielfeld

Das Spielfeld ist ein 40x50 Felder abgegrenzter Bereich. Es ist nicht möglich die Schlange über die Abgrenzung hinaus zu bewegen, um auf der gegenüberliegenden Seite wieder rein zu kommen. Fährt die Schlange gegen die Abgrenzung verliert ein Segment ihrer Größe.

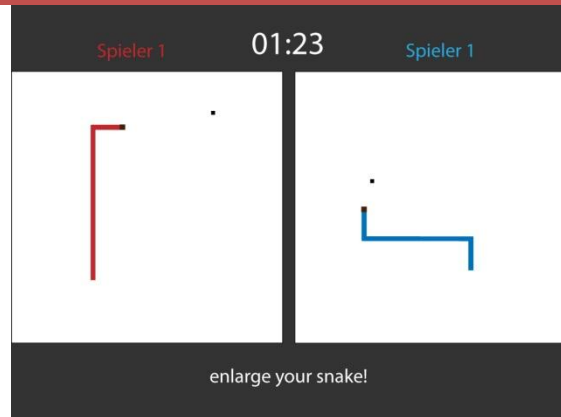


Phase 1

Ziel von Phase 1 ist es, die Schlange so groß wie möglich zu machen um für Phase 2 gerüstet zu sein.

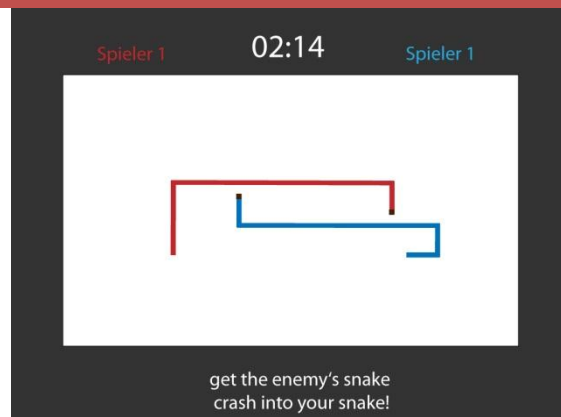
In dieser Phase ist das Spielfeld in zwei Bereiche aufgeteilt.

Jeder Spieler befindet sich in einem der Bereiche. Getrennt vom anderen, steuert jeder seine Schlange zum zufällig angeordneten Futter und vergrößert durch das Fressen seine Schlange. Diese Phase dauert bis der Countdown abgelaufen ist (siehe Countdown)



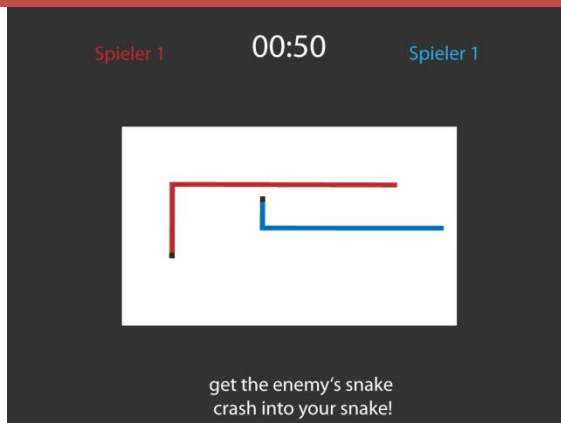
Phase 2

In Phase 2 wird die vertikale Mauer aufgehoben. Der Kampf beginnt! Beide Schlangen haben ihre maximale Größe erreicht und versuchen dem Gegner den Weg abzuschneiden. Crasht eine Schlange in die andere hinein, verliert sie ein Segment.



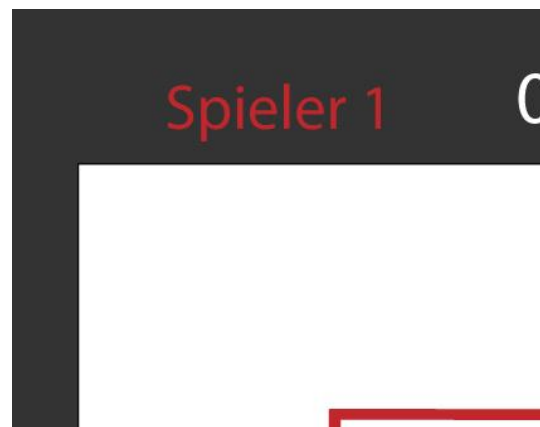
Phase 3

In Phase 3 wird es hektisch! Der Speed wird erhöht und es wird schwieriger seine Schlange zu kontrollieren. Dem nicht genug schrumpft das Spielfeld alle 5 Sekunden um 2 Felder! Zu allen übel muss beim Areal schrumpfen noch darauf geachtet werden, nicht mit dem Kopf in der Schrumpfzone zu sein. Wird das Feld verkleinert und der Kopf der Schlange landet auf der Mauer oder stirbt die Schlange (siehe unten „Kopf bei Einrückung“ und „Schwanz bei Einrückung“)



Spielernamen

Jeder Spieler gibt anfangs seinen Namen ein. Dieser wird über dem Spielfeld farblich ausgegeben und stimmt mit der Farbe der eigenen Schlange überein. Dadurch verwechselt der Spieler seine Schlange nicht mit der des Gegners.



Countdown

Es gibt mehrere Countdowns. Phase 1 hat einen eigenen (2:42), während sich Phase 2 und 3 einen Countdown teilen (5:01). Jedoch wird innerhalb des zweiten Countdowns nach 3:21 die dritte Phase gestartet.

1

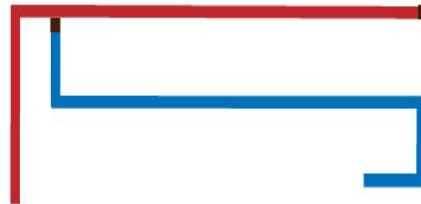
01:14

S

Kollisionen

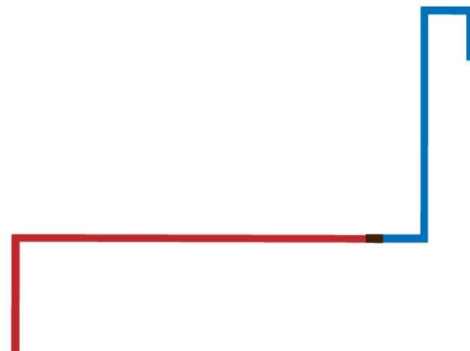
Kopf gegen Schwanz

Crasht eine Schlange in den Schwanz des Kontrahenten, verliert sie ein Segment.



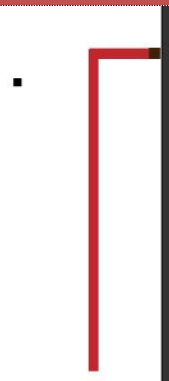
Kopf gegen Kopf

Krachen die beiden Schlangen frontal mit dem Kopf zusammen, verlieren beide ein Segment.



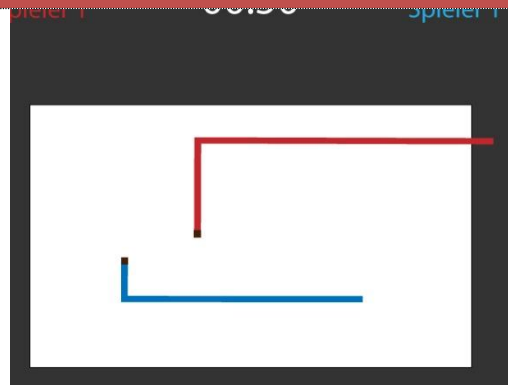
Kopf gegen Wand

Kracht die Schlange mit dem Kopf gegen die Wand, kommt sie nicht, wie in anderen Snake-Spielen an der gegenüberliegenden Seite wieder heraus. Sie verliert simpel ein Segment.



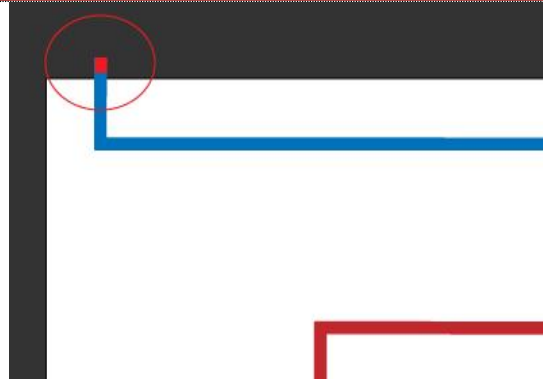
Schwanz bei Einrückung (Phase 3)

In Phase 3 wird stetig in einem Intervall das Spielfeld verkleinert. Liegt bei der Verkleinerung ein Teil des Schwanzes draußen, wird er abgeschnitten.



Kopf bei Einrückung (Tod)

Neben der Möglichkeit durch eine zu kleine Schlange das Spiel zu verlieren, ist dies die zweite Möglichkeit. Wenn das Spielfeld in Phase 3 einrückt und der Kopf befindet sich außerhalb des Spielfeldes ist die Schlange Tod und der Spieler verliert das Spiel. Sollte es zu dem Fall kommen, dass beide Spieler auf diese Weise ihre Schlange in den Tod geführt haben, gewinnt der Spieler dessen Schlange zu diesem Zeitpunkt größer war.



Verhalten bei Kollision

Dies trifft bei jeder Art von Kollision zu, außer das Spiel ist zu Ende.

Neben dem Verlust eines Segments wird die Schlange auch umgedreht (Schwanzende wird zum Kopf) und kriecht in die entgegengesetzte Richtung weiter.

Kollision!

