

## *Wild Snake*

### **Содержание**

Откуда появляются эти змеи, современной науке пока не известно. Ясно одно, что если колодец переполнится, то случится что-то плохое. Ядовитые гады расползутся по всей территории по ту сторону экрана и перекусают все живое. Все теперь зависит от вашего мастерства. Управляя сползанием змеи, старайтесь, чтобы она коснулась головой другой змеи своего вида, если таковая уже присутствует в колодце. Укушенная змея исчезает. Это единственный способ держать рост популяции под контролем.

Если вы еще не знаете, как пользоваться Справочником MS Windows™ 3.1, нажмите кнопку F1.

Ниже перечислены разделы, в которых вы найдете более детальное описание элементов игры Wild Snake.

▶ [Настройка и Управление](#)

▶ [Как играть в Wild Snake](#)

▶ [Как бороться за очки](#)

▶ [Состав разработчиков](#)

Традиционно - для того, чтобы адвокаты были счастливы - напоминаем, что Microsoft - зарегистрированное название Microsoft Corporation, а Windows - не зарегистрированная торговая марка вышеупомянутой Microsoft Corporation. Остальные названия - торговые марки и зарегистрированные торговые марки соответствующих компаний.



## Настройка и Управление

В правой части главной панели вертикально расположены кнопки настройки игры Wild Snake.

Кнопка "**Старт**" - При нажатии на эту кнопку змеи начинают сползать в колодец, а вы приступаете к новой игре.

Кнопка "**Музыка**" - Включает/выключает музыкальное сопровождение.

Кнопка "**Звук**" - Включает/выключает звуковые эффекты.

Кнопка "**Уровень**" - Выбирает начальный уровень сложности игры.

Кнопка "**Колодец**" - Выбирает форму колодца, в который сползают змеи.

Кнопка "**Стоп**" - Останавливает игру или, если игра уже остановлена, завершает работу программы.

Во время игры вы управляете сползанием змей, нажимая на кнопки со стрелками в правой части клавиатуры. Чтобы быстро сбросить змею в колодец, нажмите на клавишу Пробел.

## Как играть в Wild Snake

### Задача

Главная задача игры WildSnake - держать под контролем популяцию змей, заполняющих колодец. Вы натравливаете очередную, сползающую в колодец змею, на змею точно такого же вида, которая уже присутствует в колодце, и она пожирает последнюю. Остальные змеи сдвигаются, заполняя образовавшуюся пустоту. Игра заканчивается, когда хотя бы одна змея полностью не помещается в колодце.

### Главная Панель

Главная панель игры состоит из трех основных частей:

В средней части расположено Игровое поле - Колодец. Здесь и происходит основное действие игры. Именно сюда сползают змеи. Форма колодца может быть выбрана игроком.

В левой части панели размещается информация о числе различных видов змей для текущего уровня сложности.

В правой части панели расположены кнопки [установки и управления](#) игрой, а также показаны десять лучших результатов, которые запоминаются на диске.

### Информация о начислении очков

На Главной панели находится информация о количестве начисленных очков, текущем уровне, количестве видов змей, появляющихся на текущем уровне и количестве уничтоженных змей. Очки добавляются за каждую упавшую в колодец змею. Чем выше текущий уровень сложности игры, тем больше очков начисляется за очередную появившуюся змею. Результат, попавший в десятку сильнейших, запоминается.

### Движения змеи

Змеи сползают в колодец поочередно. Ваша цель - направить змею на другую змею точно такого же цвета и с таким же узором. Как только голова управляемой вами змеи коснется любой части другой змеи этого же вида, последняя исчезает. Освободившееся место заполняется соседями. Вы управляете движением змеи в горизонтальном направлении, нажимая на кнопки со стрелками в правой части клавиатуры. При этом перемещается только голова. Остальная часть следует за головой. Достигнув нижнего края, и оперевшись в дно колодца, либо в попавшую в колодец змею другого вида, падающая змея поворачивает случайным образом направо или налево и движется вбок, пока не упрется.

### Особенные змеи

В игре участвуют два вида особенных змей, которые появляются на восьмом уровне. Первая из них - это, собственно, Дикая змея, которая кусает первую попавшуюся гадину, и после этого все змеи такого же вида исчезают. Другая особенная змея - это Королевская кобра, которая падает совершенно отвесно и

пожирает всех на своем пути. Особенные змеи появляются случайным образом на последнем уровне сложности.

### **Форма Колодца**

Вы можете задавать различные формы колодца перед началом игры, нажимая на кнопку "Колодец". В игре доступны несколько различных форм колодцев. Для каждого колодца составляется свой список десяти лучших результатов.

## Как бороться за очки

### Стратегия управления

Существует несколько простых правил, которые помогут вам управлять ростом популяции и набирать побольше очков:

1. Постарайтесь за один раз уничтожить несколько одинаковых змей. Рассчитайте оптимальный маршрут и действуйте.
2. Складываете змей в колодец вертикально, чтобы их было открыто как можно больше. Это облегчит выполнение условий предыдущего пункта.
3. Чтобы змеи складывались вертикально, во время сползания чередуйте движения влево-вправо, изгибая змею зигзагом.
4. Длина змей различна. Следите, чтобы длинные змеи не имели горизонтальных участков, закрывающих доступ к соседям.
5. Старайтесь уничтожать змей, лежащих между другими одинаковыми змеями. Это приводит к целому каскаду исчезновений.

*Wild Snake*

## Состав разработчиков

Эту игру для вас делали:

Идея, модель игры для DOS

**Алексей Лысогоров.**

Дизайн игры

**Евгений Сотников.**

Программирование

**Сергей Скаков, Вадим Сытников.**

Графика

**Станислав Кондратьев, Наталья Чубарова, Сергей Фомичев, Сергей**

**Скаков.**

Музыка

**Николай Стукалин.**

Редактор

**Константин Миронович.**

Отдельная благодарность создателям оригинальной DOS версии:

**Михаилу Козлову, Александре Марьиной, Геннадию Денисову и группе АНИКОМ.**

