

Bienvenue dans le jeu de la banquise !

Nous avons décidé de faire un niveau fixe ce qui nous a mené à quelques modifications du sujet.

Dans notre jeu nous avons décidé de fixer le point final au milieu du plateau et les joueurs aux coins de la banquise. Afin de pimenter le jeu, nous avons entouré le point final d'eau forçant les joueurs à interagir avec les glaçons pour pouvoir finir la partie ou pousser dans l'eau leurs adversaires.

Les glaçons :

Un glaçon apparaît aléatoirement tous les 4 tours. Un glaçon ne peut être poussé s'il y a un obstacle juste derrière (autre glaçon, rocher, marteau...). Nous considérons que le joueur n'a pas assez de force pour pouvoir le pousser. Si un glaçon touche le point d'arrivée, il est détruit.

Les rochers :

Les rochers sont générés aléatoirement à chaque nouvelle partie et constituent 5% des éléments de la matrice quelle que soit la taille du plateau. Ils ne peuvent apparaître juste devant un objet (marteau ou ressort) ni autour du point final. Cependant ils le peuvent sur la trajectoire des ressorts et des marteaux, sinon le jeu aurait été trop facile.

Les ressorts :

Nous avons placé 4 ressorts aux 4 points cardinaux du plateau dans le même axe que celui du point final. Pour un jeu tour par tour, le principe du ressort pose un problème car si un joueur le sollicite via l'envoi d'un glaçon il se retrouve finalement tué par son propre glaçon, ce qui n'a pas grand intérêt. Nous avons donc modifié le principe du ressort et nous avons orienté les glaçons vers le point final quelle que soit la position du ressort et le vecteur du glaçon. Puis nous avons considéré qu'un joueur ne peut se tuer lui-même si un glaçon se retourne contre lui mais il peut bien évidemment tuer ses adversaires.

Les marteaux :

Nous avons également placé 4 marteaux dont chacun est sur la trajectoire de deux ressorts. Donc quand on envoie un glaçon sur un marteau il sera forcément envoyé vers un ressort. Si un autre glaçon se trouve sur la trajectoire de la tête du marteau, nous avons décidé que le marteau le détruise au lieu de le pousser. Cela nous évite de « casser » les trajectoires voulu pour nos marteaux.

Le score :

Un joueur perd 100 points lorsqu'il meurt. Il gagne 100 points lorsqu'il tue un autre joueur et est récompensé de 1000 s'il arrive au point d'arrivée.

La partie :

La partie se finit lorsque qu'un joueur arrive au point d'arrivée, situé à une distance égale pour chaque joueur par rapport à son point de départ. La mort d'un joueur le fait automatiquement réapparaître à sa position de départ. Le vainqueur est évidemment le joueur qui a obtenu le plus de points.