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 du plateaux. Afin de pimenter le jeu nous avons entourer le point final d’eau pour forcer les joueurs à chercher les glaçons pour pouvoir finir le niveau et pousser dans l’eau leur adversaires.

Un glaçon apparait 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).

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 apparaitre juste devant un objet (marteau ou ressort) ni autour du point final. Cependant ils peuvent sur la trajectoire des ressorts et des marteaux sinon notre jeu aurait été trop facile.

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 problème car à partir du moment où il est utilisé le joueur se suicide. 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.

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 tète 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.

Si glacon touche un point final il est détruit.