

avec les touches ZQSD :

0

propres oeufs oeufs reine oeufs autres ouvrières

50 %

25 %

20%

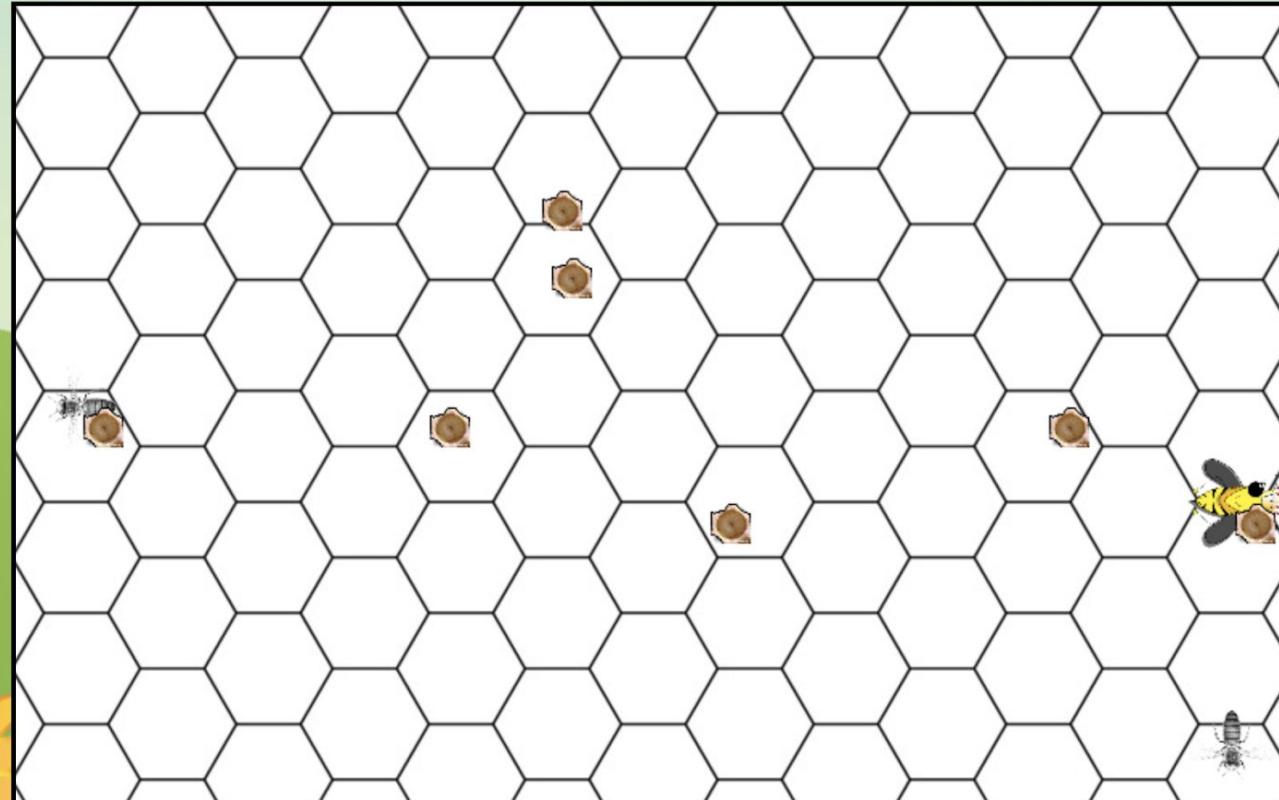
(touche Shift pour pondre)

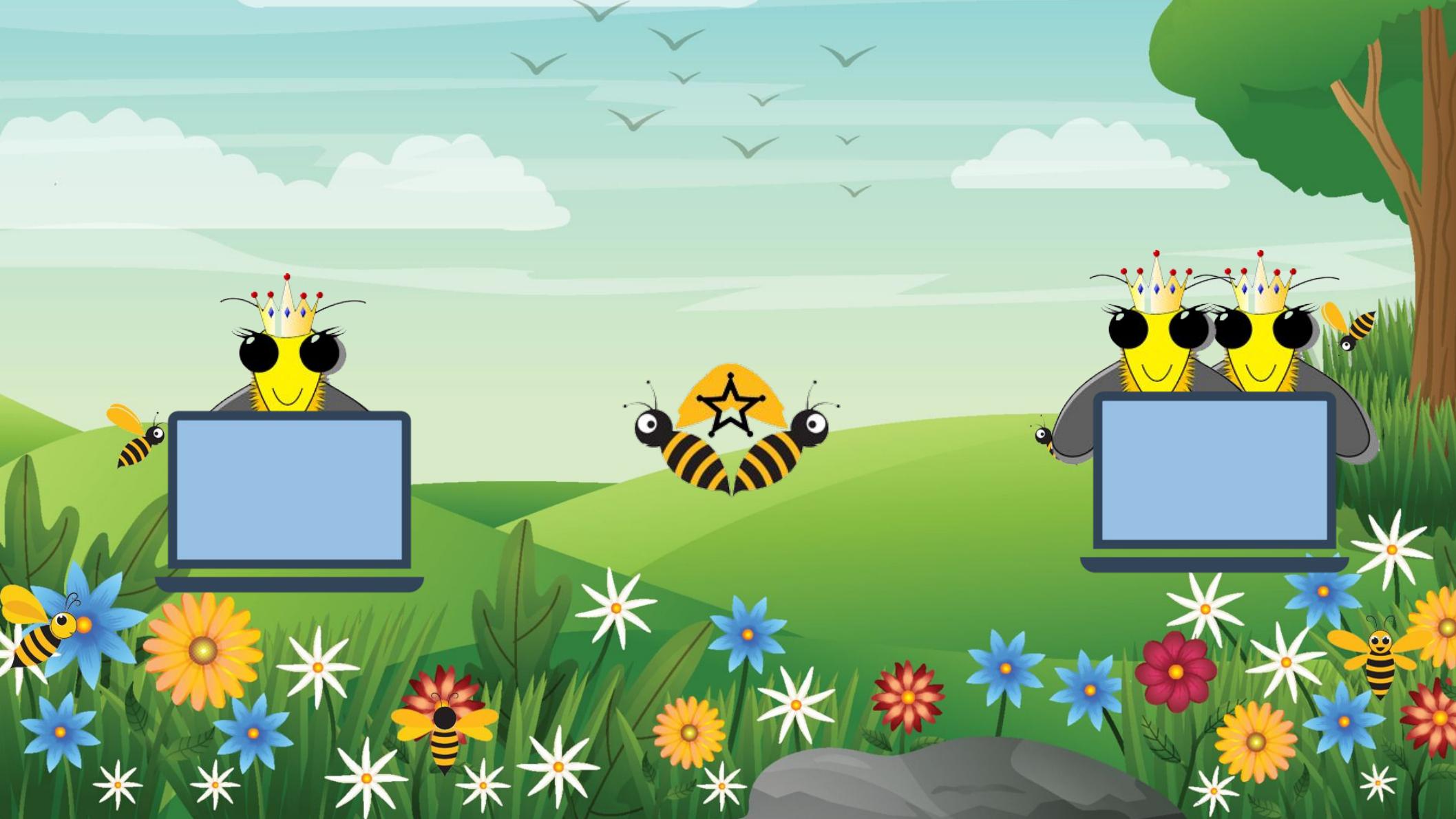
avec les touches fléchies directionnelles :

0

(touche Entrée pour pondre)

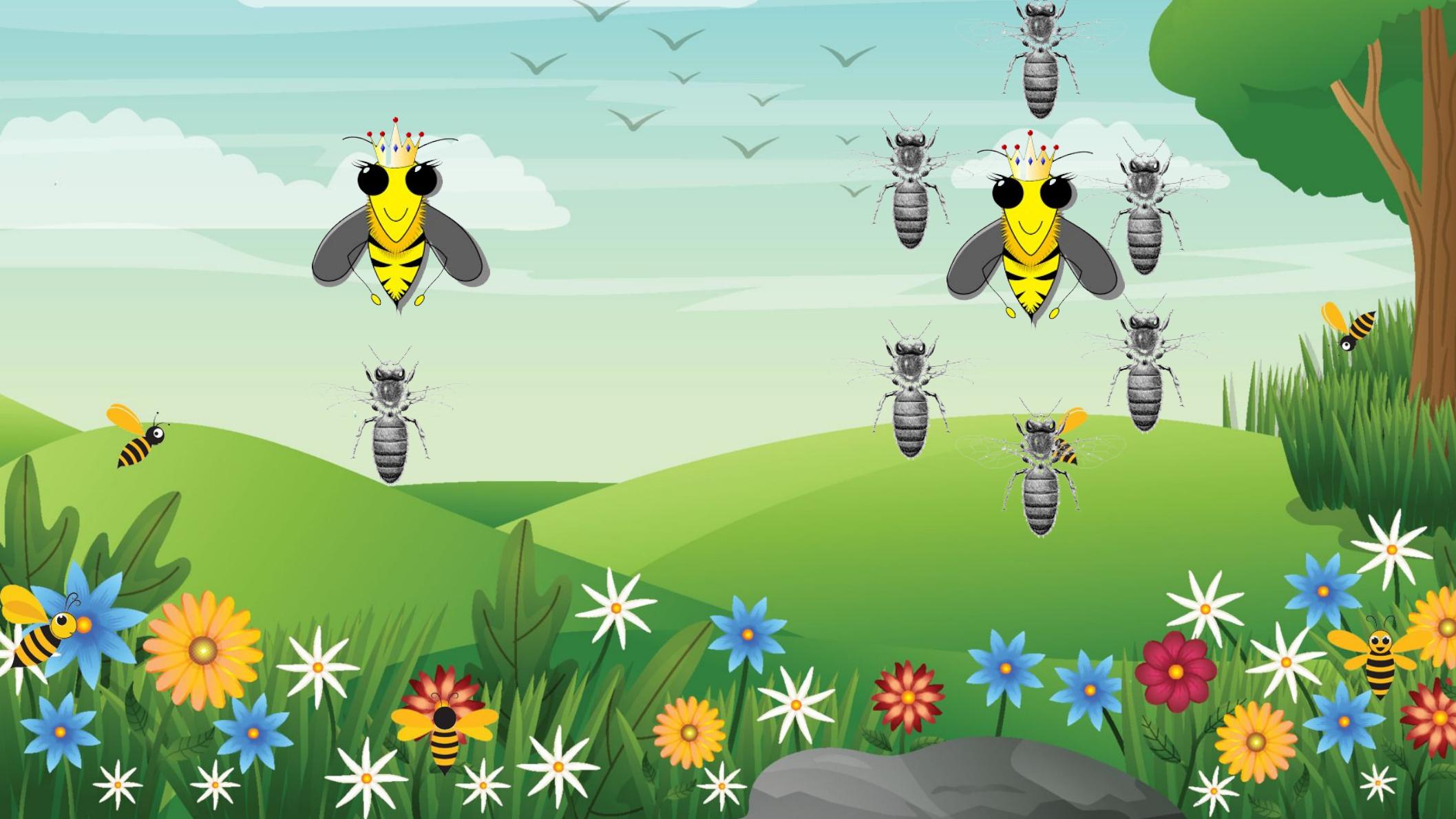
Temps restant pour pondre : 2s















propres oeufs oeufs reine oeufs autres ouvrières

50 %

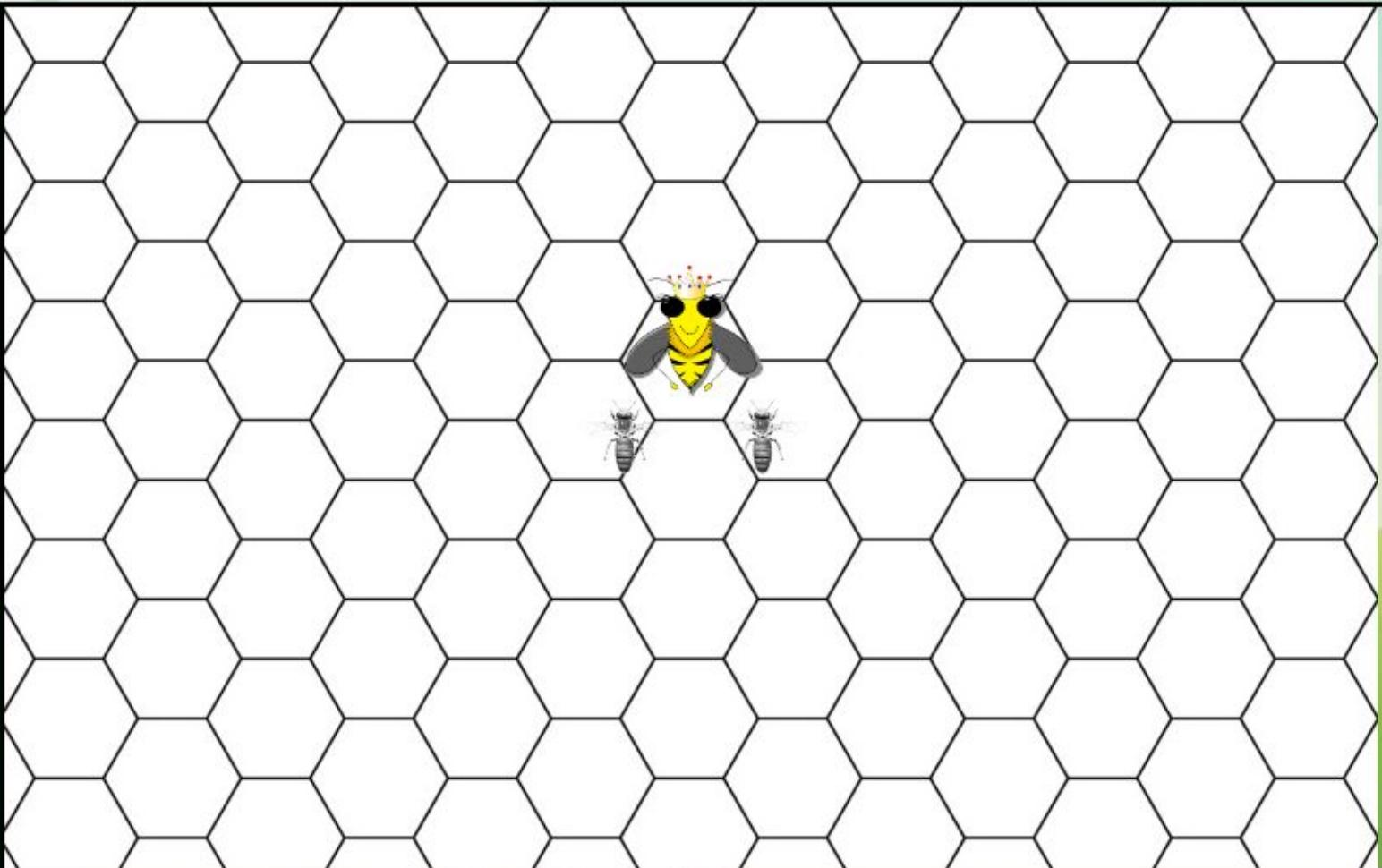
25 %

37.5%



Score 1 = 0

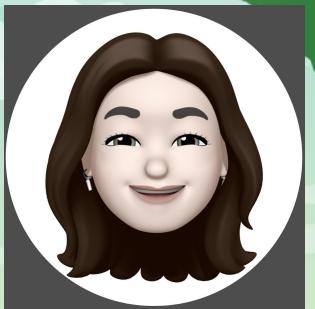
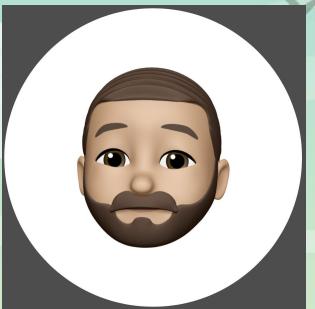
Score 2 = 0

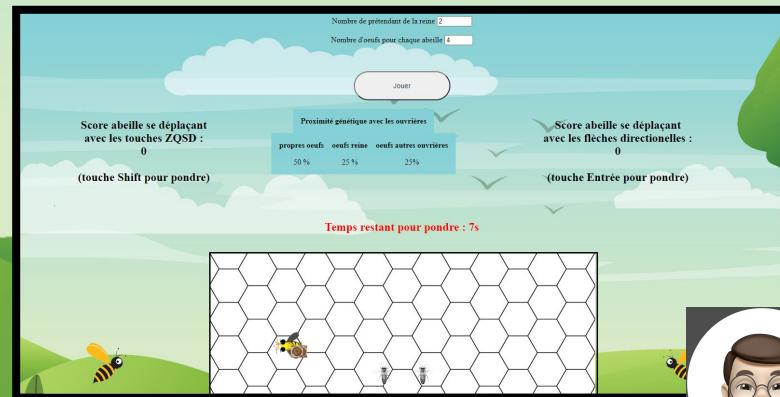
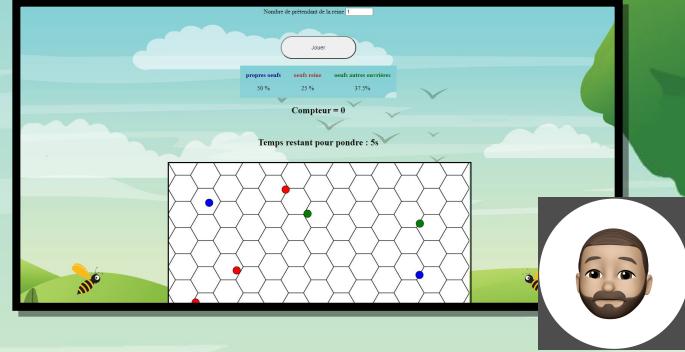




gettyimages

Olympic Athlete





HTML



JS



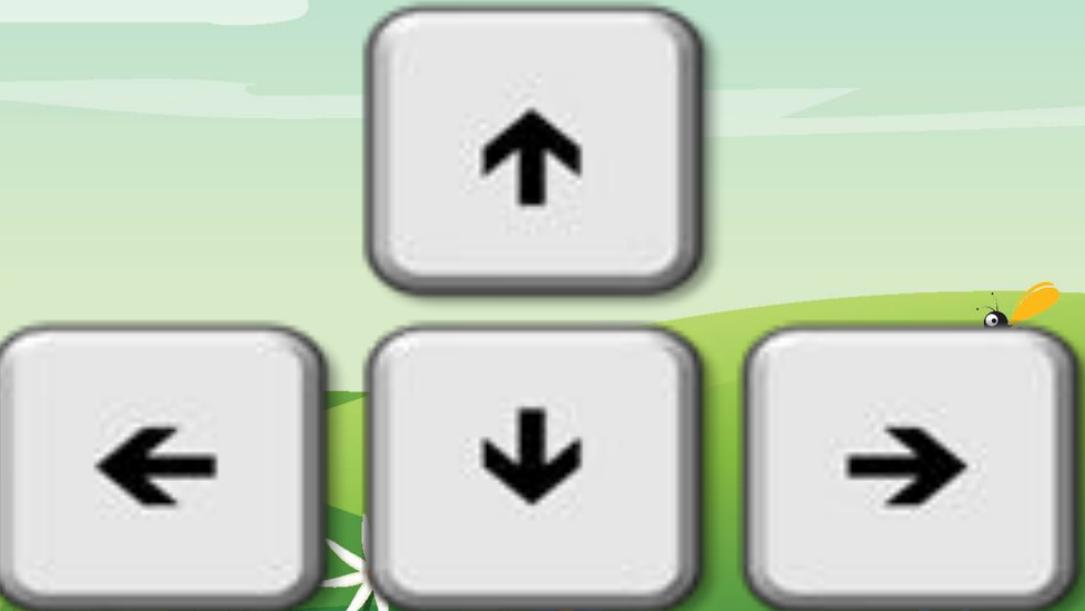
CSS













Jouer

propres oeufs

50 %

oeufs reine

25 %

oeufs autres ouvrières

? %

Compteur = 0

Règles du jeu



But : Maximiser ses points en mangeant les œufs les plus éloignés génétiquement et en évitant de manger les autres.

Mise en place : Le jeu principal (en dehors du jeu solo), se joue à deux joueurs. Chaque joueur contrôle une abeille. La première avec les flèches directionnelles et la touche entrée pour pondre un œuf. La seconde avec les touches QZSD et la touche Maj pour pondre un œuf. La reine abeille est un PNJ qui pond des œufs, mais n'en mange jamais.

L'utilisateur pourra paramétrter les choses suivantes avant de jouer :

Nombre de prétendants de la reine, Le nombre d'œufs par fourmis, Temps limite

Déroulement jeux duo :

Dans un premier temps, toutes les abeilles ont le même nombre d'œufs à pondre (déterminé préalablement, plus il y a d'œufs plus le jeu est difficile) et ne peuvent pas manger d'œufs. ensuite, (au bout d'un nombre déterminé de secondes par exemple 15 secondes) les abeilles ne peuvent plus pondre d'œufs. Elles peuvent alors manger tous les œufs sur lesquels ils passent en un temps donné

En mangeant des œufs, les abeilles gagnent ou perdent des points en fonction de leur proximité génétique avec les œufs (qui dépend du nombre de prétendants de la reine). Par conséquent, une abeille perdra toujours des points en mangeant ses propres œufs (proximité génétique de 50 %). La proximité génétique entre les ouvrières et les œufs de la reine est toujours de 25 %. En revanche, celle entre les ouvrières et les œufs des autres ouvrières varie entre 37 % et 12 % selon le nombre de prétendants de la reine (plus elle a de prétendants plus les abeilles sont des demi-sœurs entre elles et plus des soeurs) :

Si cette dernière est plus grande que la proximité génétique entre les ouvrières et les œufs de la reine, l'abeille gagne des points en mangeant les œufs de la reine et perd des points en mangeant ceux des autres ouvrières.

L'inverse, si cette dernière est encore plus faible que la proximité génétique entre les ouvrières et les œufs de la reine, l'abeille perd des points en mangeant les œufs de la reine et perd des points en mangeant ceux des autres ouvrières.

Cela permettra au joueur de déterminer à partir de combien de prétendants le gain et la perte de points selon les œufs s'inversent.

Au bout d'un temps limité (choisi en secondes dans les paramètres), le jeu se termine. L'abeille qui a le plus de points gagne.

Déroulement jeu solo :

Le jeu solo a principalement l'intérêt de bien faire comprendre l'importance de la proximité génétique entre les œufs des ouvrières et les autres œufs. Il peut donc servir un peu de tutoriel au jeu principal en

