

Jégmező

A szoftver egy olyan számítógépes játék, amely egy társasjáték hangulatát igyekszik felidézni. A játékot három vagy több játékos tudja majd játszani. A játékosoknak a természet ellen kell küzdeniük egy csapatként, a céljuk pedig egy jelzőrakéta elemeinek megszerzése és összeépítése. Ha ez sikerül nekik, akkor megnyerték a játékot. A játék körökre van osztva és egy játékos egy körben négy egységnyi munkát tud végezni. A játék pálya egy tengerrel körülvett jégmező, ami jégtáblákból és lukakból áll. A játékosok célja ezen a jégmezőn a túlélés és a jelzőrakéta megépítése.

A jégmező jégtáblákból áll, ezeknek két fajtája van, vannak stabilok, amelyeken korlátlan (de véges) számú szereplő foglalhat helyet, illetve vannak instabil típusúak, amelyeken, korlátozott számú szereplő állhat (ez a létszám az adott jégtáblától függ), amennyiben ennél több szereplő áll a jégtáblán a jégtábla átfordul és a rajta álló szereplők a vízbe esnek és ott a biztos halál vár rájuk. A jégtáblákat a játék kezdetén eltérő mennyiségű hó borítja. Az egyes jégtáblákba különféle tárgyak lehetnek belefagyva, amelyeket csak akkor lehet meglátni és kiásni, ha a jégtáblát már nem fedi hó, ilyen tárgyak például: ásó, törékeny ásó, kötél, bűvárruha, élelem, jelzőfény, pisztoly, patron, sátor. A jégtáblák között lehetnek hóval fedett lyukak (amiket a játékosok jégtáblának látnak), amikbe bele lehet esni. Amennyiben egy játékos beleesik a vízbe, eltávozik az élők sorából és a játék véget ér. Abban az esetben, ha a vízbe eső játékos bűvárruhát visel, akkor túléli. Másik esetben, ha nem visel bűvárruhát, de ha van a szomszédos jégtáblán egy olyan játékos, aki kötéllel rendelkezik, azonnal kimenekítheti vízbe esett bajtársát a saját jégtáblájára.

Ahogy a leírás elején említettük a játékosok 4 egységnyi munkát végezhetnek körönként, ilyen például a jégtábláról egy egységnyi hó eltakarítása (lapáttal két egységnyi takarítható el egy egységnyi munkával, törékeny ásó is 2 réteget takarít el de csak 3-szor lehet felhasználni), egy szomszédos jégtáblára való lépés, egy tárgy kiásása jégből, a kiásott tárgy felvétele, a rakéta összerakása. Ha egy játékos még nem fogyasztotta el az összes egységnyi munkáját, de nem szeretne már mást csinálni az adott körben, akkor lehetősége van a következő játékosnak átadni a kört.

A jégmezőn időnként feltámad a hóvihar, aminek hatására egy adott területen levő jégtáblákon újabb friss hóréteg jelenik meg. Hóvihar csak két játékos lépése közt sújthat le. Amelyik játékos hóvihar által sújtott területen tartózkodik, a testhője egységnyivel csökken. A sátor felállításával meg lehet védeni az ott tartózkodó játékosokat a hóvihartól, de a sátor egy kör után eltűnik.

A játékosoknak két kategóriája van: vannak eszkimók, akik 5 egységnyi testhővel rendelkeznek a játék elején, illetve sarkkutatók, akik csak 4 egységnyivel rendelkeznek, amennyiben egy játékos testhőmérséklete eléri a nullát, az adott játékos meghal, a játék véget ér. A testhő növeléséhez a játékosoknak élelmet kell elfogyasztaniuk, mely egy egységnyivel növeli azt, azonban a kezdő testhőjüket sosem haladhatja meg.

A sarkkutatók és az eszkimók különböző képességekkel rendelkeznek. A sarkkutató meg tudja nézni, hogy az általa megtekinteni kívánt szomszédos jégtábla hány embert bír el, ezt az információt a többi csapattársa is láthatja. Az eszkimó képes iglut építeni (egy jégtáblára csak egyet), melyben átvészeldhetők a hóviharok. Az igluk bármely jégtáblára felépíthetők, nem kell eltakarítani a havat előtte, és építés

után is kiáshatók a jégből a tárgyak. Azokon a jégtáblákon, amelyen található iglu, a táblán tartózkodó minden szereplő elkerüli a hóvihar veszélyeit. Az előbb felsorolt képességek egy-egy munkába kerülnek a játékosnak.

A jégmezőn lévő jegesmedve véletlenszerűen kószál, körönként egyet lép. Ha elkap valakit (közös jégtáblán áll vele), vége a játéknak. Az iglun átgyalogol, nem megy be (az iglu megvédi a bent levőket), de sátorba be tud menni, az nem véd ellene.

Jégbefagyva megtalálhatóak a jelzőrakéta alkatrészei (pisztoly, jelzőfény, patron). Ha a játékosok összegyűjtik ezeket és ugyanarra a jégtáblára viszik, akkor egy egységnyi munkával összeszerelhetik és elsűthetik azt, ezáltal megnyerhetik a játékot.