**Drift Club**

**Strona techniczna:**

Miasto np. 50x50:

* Opony – generowane na bieżąco
* Kanistry – generowane na bieżąco
* Bułki – generowane na bieżąco
* Cukierki – generowane w momencie powstania pierwszego Dobrego Chłopaka
* Fotoradary - stałe, losowo wygenerowane na początku symulacji punkty

Obiekty:

* Drifterzy – od razu znajdują się na mapie
* Zwykli kierowcy – od razu znajdują się na mapie
* Dobre chłopaki – pojawiają się na mapie dopiero po zderzeniu się driftera z normalnym kierowcą (wspomniane w opisie cech obiektów – zwykli kierowcy)
* Policjanci – od razu pojawiają się na mapie

Cechy obiektów:

* Drifterzy: poruszaliby się oni po mapie na zasadzie wektorów [1,0] i [0,1] jako jeden ruch podzielony na dwa etapy (żeby zasymulować jakoś jazdę po łuku). Ich celem byłoby zbieranie rozstawionych na mapie opon oraz kanistrów z benzyną. Każda jednostka miałaby możliwość przejechania na jednym komplecie opon np. 20 punktów na mapie oraz np. 25 na jednym kanistrze paliwa. Jeżeli jeden z tych limitów wyczerpie się, to drifter kończy swoją jazdę i znika z miasta. Po spotkaniu się na jednym polu z drugim drifterem odbywa się wyścig, w którym jeden z nich musi przegrać i jednocześnie opuścić miasto. Po spotkaniu się z policją odbywa się pościg, którego skutkiem może być albo areszt, albo ucieczka. Po najechaniu na pole z fotoradarem następuje albo natychmiastowe zabranie prawa jazdy i zniknięcie z miasta.
* Zwykli kierowcy: Jeżdżą oni po bułki i kanistry z paliwem. Jako że są to normalni i spokojni ludzie, to jeden kanister wystarcza im na przejechanie np. 50 punktów na mapie. Po spotkaniu się na jednym punkcie z drifterem istnieje prawdopodobieństwo 75%, że dojdzie do zderzenia, czyli zarówno zwykły kierowca, jak i drifter musieliby zostać Dobrymi Chłopakami, którzy chodzą sobie po mieście, a na nich polują policjanci.
* Dobre chłopaki: Powstają oni w wyżej wymieniony sposób. Chodzą oni po mapie i zbierają cukierki. Gdy dwóch dobrych chłopaków spotka się ze sobą na jednym polu, to powstaje trzeci i jednocześnie szybkość pojawiania się cukierków na mapie przyspiesza o np. 5%.
* Policjanci: Jeżdżą oni  po mapie i zabierają dobrych chłopaków z miasta. Po zebraniu jednego z nich pojawianie się cukierków spada o np. 3%. Mają oni także zmysł, który pozwala im lokalizować najbliższych drifterów. Kierowaliby się oni po najkrótszej możliwej drodze do najbliższego driftera. Po spotkaniu z nim odbywa się pościg, którego skutkiem może być albo areszt, albo ucieczka driftera.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabela relacji | **drifterzy** | **zwykli kierowcy** | **dobre chłopaki** | **policjanci** |
| **drifterzy** | wyścig - jeden z nich znika z miasta | 75% szansy na wypadek - obaj zamieniają się w dobrych chłopaków | - | pościg - drifter ucieka lub zostaje aresztowany i znika z miasta |
| **zwykli kierowcy** | 75% szansy na wypadek - obaj zamieniają się w dobrych chłopaków | - | - | - |
| **dobre chłopaki** | - | - | powstanie kolejnego dobrego chłopaka - przyspieszenie produkcji cukierków o 5% | areszt dobrego chłopaka - znika on z miasta i produkcja cukierków spada o 3% |
| **policjanci** | pościg - drifter ucieka lub zostaje aresztowany i znika z miasta | - | areszt dobrego chłopaka - znika on z miasta i produkcja cukierków spada o 3% | - |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Grupa obiektów** | **Obiekt** | **Poruszanie się** | **Pojawianie się na mapie** | **Cel** |
| **elementy na mapie** | *fotoradar* | - | ilość i ich miejsce zostaje wygenerowana losowo w momencie rozpoczęcia symulacji, obiekty nie zmieniają swojego położenia ani ilości | - |
| *opony* | - | Częstotliwość i ilość regulowana, pojawią się w losowym miejscu | - |
| *kanister* | - | - |
| **kierowcy i byli kierowcy** | *drifter* | ruch wektorowy [0,1], [1,0] jako jeden ruch odbywający się w dwóch etapach | Na początku rozgrywki, w losowym miejscu | zbiera opony - 20 punktów ruchu na jednym komplecie opon  zbiera kanistry - 25 punktów ruchu na jednym kanistrze |
| *zwykły kierowca* | ruch po jednej kratce w dowolnym kierunku | zbiera kanistry - 50 punktów ruchu na jednym kanistrze  zbiera bułki |
| *policja* | ruch po jednej kratce, zawsze w kierunku najbliższego driftera | szukają i eliminują drifterów oraz dobrych chłopaków |
| *dobre chłopaki* | ruch po jednej kratce w dowolnym kierunku | szukają innych dobrych chłopaków do rozmnożenia i przyspieszenia produkcji cukierków |
|  |
|  |
|  |

**Strona wizualna:**

Ikonki:

* Opony - opona po prostu
* Kanistry - kanister
* Bułki - jakaś kajzerka czy coś
* Cukierki - cukierek
* Fotoradary - fotoradar
* Drifterzy - auto z dymem z opon z tyłu
* Zwykli kierowcy - zwykłe auto
* Dobre chłopaki - (?)
* Policjanci - odznaka policyjna