

MULTIGAMES TOURNAMENT

Bisson Valentin, Goemine Colas, Kostanyan Hrayr, Lenaertz Mikael, Naviliat Aureliano, Vemin Olivier

Département d'Informatique

Réflexion



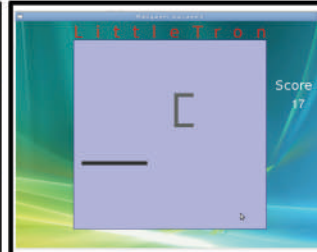
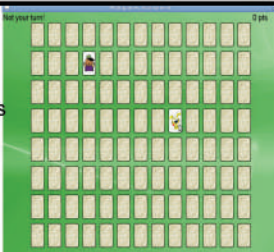
Minedestructeur

Un champ de mine est représenté par une grille de 16x30, contenant des mines (100) placées aléatoirement. À tour de rôle, chaque joueur devra cliquer sur une case.

Un joueur aura deux vies : après avoir cliqué une deuxième fois sur une mine il sortira du jeu.

Memory

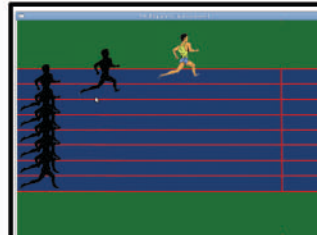
Le jeu se compose de 104 cartes, il y a 26 cartes d'illustrations différentes et donc 2 paires de chaque carte. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse, les conserve et peut rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.



Littletron

Sur un plateau de jeu, les joueurs se déplacent d'une case. Avant de se déplacer, un joueur laisse une trace sur sa case. Lorsqu'un joueur touche un bord ou une trace, la sienne comprise, celui-ci aura perdu et sera retiré de la partie (mais pas sa trace).

Réflexe



100m

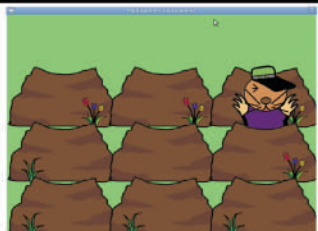
Ce jeu est très simple, il s'agit d'un 100m. Le participant fait avancer son coureur en actionnant les jambes de celui-ci au moyen de deux touches du clavier pressées successivement.

Le premier joueur ayant dépassé la ligne d'arrivée recevra le plus de points.

Whack-A-Mole

Les participants ont devant eux les 9 mêmes trous, desquels peut sortir au hasard et à intervalles irréguliers, une taupe qu'il faut frapper.

Chaque joueur doit tenter de l'assommer avant les autres. Le vainqueur sera celui qui aura assommé le plus de taupes.



Multipong

Le principe est celui du pong classique, dans le sens où l'utilisateur doit empêcher la balle de passer dans la zone qui lui est dédiée au moyen d'une 'barre' sous peine de se faire éliminer. Le terrain de jeu prend par contre la forme d'un polygone à n faces, où n correspond au nombre de joueurs. Chaque joueur recevra une vie au début de la partie.

Dès que l'un d'eux laissera passer la balle, il quittera le terrain. Le dernier joueur sur le terrain obtiendra le plus de points.

LittleFish

Chaque joueur est un petit poisson. Celui-ci se déplace dans une arène et a pour objectif de manger le plus de planctons possible.

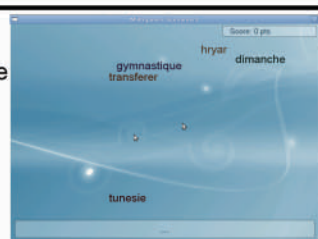
Les planctons apparaîtront aléatoirement sur l'arène. Les joueurs doivent essayer d'arriver le premier au plancton pour pouvoir le manger avant les autres.

Le joueur ayant mangé le plus de plancton gagnera la partie.

De frappe

Dactylo

Des mots traversent la fenêtre de droite à gauche. Les joueurs doivent essayer d'entrer les mots visibles à l'écran le plus vite possible. Le joueur le plus rapide reçoit des points et fait disparaître le mot de l'écran chez tous les joueurs.



SpeedArrow

Trois cases se trouvant sur une ligne sont visibles au bas de la fenêtre.

Des flèches directionnelles traversent la hauteur de la fenêtre jusqu'à arriver aux cases. Le but est de frapper sur la bonne flèche directionnelle au bon moment, c'est-à-dire lorsque celle-ci se trouvera à l'intérieur d'une des cases.

Chaque flèche frappée au bon moment rapporte des points au joueur.