



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Projet Darwin (nom temporaire)**

**Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)**

Posté par: Redstar

Contribution le : 24/8/2020 9:55:35

Bonjour Messieurs,

Merci pour vos retours

En effet bibi09, je suis d'accord sur le fait qu'il faille augmenter la vitesse des animation, c'est légèrement mou.

Merci pour la documentation, Thewada. J'ai lu les 3 articles et voici ce que j'en ai retenu:

Si je veux rester fidèle sur la théorie de Darwin, il est clair que je dois aussi respecter la biologie (ce sujet reviens souvent dans les articles). Je dois trouver un bon équilibre entre le "jeu" et la "science", il ne faudrait pas que ce soit non plaisant à jouer...

Par contre, partir d'une seule cellule et avoir plusieurs variantes est techniquement pas possible car l'API ne me permet pas de faire ça. Je peux me concentrer sur la cellule joueur uniquement, le cloner et éventuellement revenir en arrière, mais sans plus. Je veux dire que je peux copier le défaut de spore en terme de génération, c'est à dire de passer d'une crevette à un monstre badass.

Et pour ce qui est des autres créatures, je n'ai pas le choix que de faire des préfaits.

J'ai bien compris qu'il faut faire un effet "action-réaction" via l'environnement, et c'est ce que je comptait faire.

Il faut que je réfléchisse car ça complique les choses mais si vous avez des idées de gameplay, n'hésitez pas à proposer.