



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 25/8/2020 7:14:51

Bonjour tout le monde !

J'ai une idée que je trouve intéressante:

Tout d'abord, le joueur débutera avec une cellule verte ayant qu'une flagelle. Le but sera de collecter des particules de CO2 et accumuler de l'énergie lumineuse (ou photonique) dans plusieurs zones marquées et créer aléatoirement sur le terrain de jeu.

Autrement dit, la photosynthèse.

Quand le joueur collecte du co2, et si il a assez d'énergie photonique, il obtiendra une réserve de glucose, qui lui permettra d'évoluer et ajouter des composants. Cette énergie photonique sera stockée en réserve et diminuera toutes les secondes. Si la réserve tombe à zéro, c'est "game over".

J'ajouterai un cycle jour/nuit, pendant la nuit, on pourra continuer a collecter le co2, mais pas l'énergie (donc je prévoirai une réserve assez conséquente). Étant donné que les premières cellules n'ont pas de "capteurs oculaires", je comptais mettre un "motion blur" mais pas trop fort quand même...

Jusque là, pas de cellules agressives mais il y aura bien d'autres cellules concurrente.

À un moment donné, la cellule sera tellement grosse qu'elle ne pourra plus ingurgiter le co2 et elle devra donc s'adapter pour manger d'autres créatures/plantes aquatique (cela sera aléatoire).

À partir de là, le joueur est considéré comme un poisson, donc sujet à d'autres poissons agressifs.

Au lieu d'une vue isométrique, et surtout pour s'éloigner de Spore, j'aurai opté pour un environnement 3D. Étant donné que l'évolution est issu d'erreurs génétiques, je comptais justifier cette "erreur" par l'intervention du joueur, quand il choisira le composant à ajouter et son emplacement.

Qu'est-ce que vous pensez de cette idée ?