



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Redstar

Contribution le : 25/8/2020 13:38:53

Citation :

...évolution vers un mode vertébré + terrestre + intelligence...

Attention que l'idée n'est pas que le joueur "stagne" dans le développement de sa créature ! Obligatoirement, l'intelligence doit apparaître. L'humain n'est effectivement pas la "meilleure" création scientifiquement, contrairement à la religion.

En fait, à long terme, j'avais pensé à faire en sorte de pouvoir évoluer vers 3 types technologiques comme Starcraft, ou plutôt Warhammer:

- Les Terrans/Spacemarines, soit exploitation d'énergie fossiles et armes à feu, mode de pensée "libre arbitre"
- Les Zerg/Tyranides, soit infestation, recyclage des ressources et adaptation de l'armement, mode de pensée collective
- Les Protoss/Eldar, utilisation de "magie" ou "d'énergie", appuyant sur des technologie très avancées mais très dépendantes.

De façon imagées, ça a l'air très complexe, c'est vrai.

Citation :

...disons un champignon, pourrait se répandre et coloniser l'espace...

J'ai du mal à imaginer ça se faire tout seul. La forme de vie fongique (ou champignons), aussi appelé "architecte de la vie", a permis effectivement à la végétation et l'eau de se répandre à travers toute la planète, si mes sources sont exactes.

Par contre, on peut éventuellement imaginer un "projectile" alien, contenant toutes les bases de la création de la vie, venant s'écraser sur la planète, mais on rejoint le scénario de Spore avec la météorite, qui est erroné.

Cela dit, on peut supposer un événement ou le climat de la planète, là où se trouve le joueur, de réchauffer, ce qui permet à certains champignons d'influencer l'environnement du joueur voire le joueur lui-même. Là, c'est plus plausible.

(utiliser le tableau des éléments?) - je garde l'idée mais il faut voir si je pourrai placer ça

quelque part de manière plausible.

(avoir des formes biologiques différentes?) - Tu peux développer ? Je ne comprends pas.

(avoir des résistances/ingestion/répulsion rapport aux éléments? je pense à Alien et son acide.) -

Projet trop jeune pour développer mais je garde aussi l'idée.

Citation :

...est le mode de reproduction...

Franchement, je n'y ai même pas prêté attention. Est-ce vraiment nécessaire de présenter ce sujet là dans un jeu ?

La communication, là oui, je suis d'accord, mais je souhaite d'abord voir comment le développement se déroule pour ne pas aller trop loin.

Citation :

...Ça a un rapport avec ton idée de réservoir d'énergie non ?

Non, je cherchais un moyen de mettre la pression sur le joueur afin de montrer que la survie n'est pas une mince affaire. Il faut tenter de mettre en avant la "sélection naturelle", parce la nature ne fait aucune pitié et en même temps peut être généreuse.

Bon, je vais déjà modifier ce que j'avais fais pour le rendre conforme à mon idée et je reviendrai avec une nouvelle vidéo.