



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 12/5/2020 11:03:09

Bonjour tout le monde

,

**Le projet**

Ce projet est largement inspiré du jeu Spore, mais je souhaiterais faire une version beaucoup moins enfantin et revoir également ce que je considère comme des ratés dans certaines phases, que je vais expliquer plus bas.

**but principal/fil conducteur**

Selon la théorie de Darwin, la forme de vie qui s'adapte le mieux à son environnement survivra tandis que les autres seront mis de côté, autrement dit, la sélection naturelle.

Donc, le but du jeu consistera à faire évoluer et personnaliser, de manière progressive et selon son environnement aléatoire, sa créature à travers les années et faire prospérer son espèce. De bout en bout, le joueur contrôlera la créature, vue 3e personne. Le joueur devra donc faire des choix qui auront des conséquences.

L'idée est de tenter de faire en sorte qu'une partie soit unique et non répétitive.

La "construction" de la créature se fera à l'aide de membres et parties modulable avec pour chacune de ses parties une caractéristique unique.

Le gameplay sera, je pense, très basique mais le paquet sera mit dans la façon de survivre et les moyens pour y arriver.

Je réfléchis encore sur le fait de faire un système de difficulté "réaliste" ou adaptable selon la performance du joueur.

Bien entendu, le joueur évoluera sur une planète aléatoire (écosystème aléatoire, etc.) mais je n'ai pas encore déterminé la forme qu'elle va prendre.

**Les phases**

Il y aura 6 phases:

**Phase 1 cellules:**

Dans cette phase, on commence le jeu avec une créature avec une forme imposée et aléatoire en tant que carnivore ou herbivore (je réfléchis sur le fait de imposer ou donner le choix du

régime alimentaire).

La vue du dessus sera plus ou moins isométrique.

Pour évoluer, il faudra chercher et trouver de la nourriture et en même temps se défendre contre les attaquants. Il faudra bien entendu s'adapter à l'environnement et aux ennemis.

La démo du jeu s'arrêtera à cette phase.

Par contre, j'hésite encore sur la façon de faire évoluer la créature: si ma créature tue une autre, est-ce que je donne un point à dépenser ou est-ce que je donne au joueur le choix d'un membre à placer plus tard ?

Si cette créature est un herbivore, comment développe-t-il des moyens de défenses et quel moyen devrai-je donner au joueur pour le faire évoluer ?

### **Phase 2 forme de vie marine:**

Cette phase inspire des moddeurs de Spore, qui ont développé une phase sous marine, non incluse de base dans le jeu, est un mini-jeu en quelque sorte.

Même principe que la phase 1

Dans cette phase, à priori, la nourriture servira juste de source de soin. Il sera possible d'acquérir de l'intelligence (mais pour quoi faire ?).

Mais quel but à donner pour que le joueur évolue ? J'ai pas encore trouvé.

### **Phase 3 forme de vie terrestre:**

J'ai bien repéré que la phase 1 & 2 du jeu original est la fer de lance du jeu, la raison pour laquelle on y joue.

Après plusieurs évolutions qui nous permettrons de se déplacer sur la terre comme sur la mer, on reste sur le même principe que la phase 2.

Mais quel but à donner pour que le joueur évolue ? J'ai pas encore trouvé.

Là, dans le jeu Spore, après avoir obtenu un certains nombre de points à dépenser, on oblige le joueur de partir du point A au point B et de migrer au point C ou D ou E au choix, qui sera répercuté dans la phase suivante. Mais je n'aime pas trop ce mode...

### **Phase 4 civilisation tribale:**

Par rapport au jeu original, est là que je souhaite innover.

Plusieurs espèces intelligentes seront présentes, le but sera de les rallier ou de les effacer du monde.

Là, le joueur pourra ou devra choisir entre une espèce qui évolue de façon biologique (développement arme, etc.) ou de manière technologique (moderne avec énergie fossile ou énergie tout court).

Le but du jeu ne sera de protéger sa tribu, son foyer, son nid.

J'hésite à permettre le crafting si le joueur se penche vers l'une des deux branches technologique mais ça me semble une bonne idée comparé à l'évolution biologique.

La branche technologique aura des armes à projectile et l'autre, des armes à énergie ou magique plutôt.

Dans cette phase du jeu original Spore, les développeurs ont choisi un gameplay de type STR (stratégie temps réel) très simplifié, avec une petite gestion du personnel et de la nourriture, très enfantin. En fonction du nombre d'alliés ralliés et d'ennemis détruits, le joueur devient soit un capitaliste, un guerrier, ou un illuminé.

Mais en général, pour ma part, c'est toujours la castagne qui l'emporte...

#### **Phase 5 civilisation moderne:**

Par rapport au jeu original, c'est là que je souhaite innover aussi.

Les autres races sont ralliées ou détruites (mais seule celle du joueur prédomine ?)

Même principe que la phase 4.

Permettre construction véhicule/bateau/avion si branche technologique ?

Survivre à une invasion alien me semble une idée et une raison valable pour justifier l'évolution.

Dans cette phase du jeu original Spore, toujours un gameplay de type STR très simplifié, ou l'on doit gérer l'argent, personnaliser et gérer un type de véhicule/avion/bateau. Et là, obligatoirement, c'est la castagne, sauf si on est un capitaliste, là il faut acheter les nations avec de l'argent.

Bref, je ne comprends pas trop le choix du STR là non plus, personnellement.

Comparé à la Phase 4, on peut personnaliser l'habillement de la créature, mais ça n'a aucun intérêt comparé à la phase 4.

#### **Phase 6 civilisation spatiale:**

Même principe que la phase 4 & 5 mais l'évolution est au maximum, il faut évoluer technologiquement ou bio technologiquement.

Possibilité d'explorer des planètes, (quelles taille de univers ? Réaliser des missions ou aventure style star trek ?)

Faire la guerre/alliance avec les autres races possible, installation de colonies (autonomes ou à gérer ?) sur les planètes.

Permettre terraformation si planète pas habitable ?

Par contre, quel serai le but final pour gagner définitivement la partie ?

Dans cette phase du jeu original Spore, on revien à une vue à la 3e personne, ou l'on personnalise son vaisseau spatial. Mais les missions sont assez répétitives, les combats aussi, il y a juste les aventures de base ou créer par les joueurs, si on a le DLC, qui rajoutent un peu de piment. Pour terminer la partie, il faut atteindre le centre de l'univers. J'avoue que quand c'est fait, la surprise est... "sympathique".

Je ne vois pas l'intérêt, par contre, d'aller explorer tous les systèmes, car il y en a un paquet.

Donc voilà ce qu'il en est. Quel est votre avis/idées selon les phases ? Si vous connaissez le jeu Spore, que vous y jouez encore éventuellement, ça m'intéresserai de savoir ce que vous en avez pensé.