



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Bibi09

Contribution le : 13/5/2020 10:09:46

Salut Redstar,

C'est un chouette projet (encore une fois

). J'avais bien aimé Spore, en tout cas la partie évolution et nettement moins la suite avec la partie communautaire (comme tu l'as aussi compris).

Le défaut de Spore, c'est qu'il est trop anthropocentré (comme beaucoup trop de choses). Devenir intelligent implique forcément de coloniser la planète et ensuite l'espace. Un éléphant ou un dauphin sont des animaux intelligents. Les grands singes peuvent apprendre à parler la langue des signes. Bref, je trouve pas ça pertinent ni forcément souhaitable (au-delà du gameplay pas très intéressant).

Ce qui pourrait être sympa, mais répétitif à la longue (c'est le problème avec ce type de jeu), c'est que tu choisis ou pas d'aller vivre sur terre. Quelque soit ton choix, tu vis dans le milieu et il apparaît aléatoirement des individus de ton espèce mais légèrement différents. Tu dois lutter pour ne pas te laisser dominer par cette nouvelle émergence qui pourrait te supplanter. Ce principe s'applique aussi bien à la Phase I qu'aux autres, c'est le principe de l'évolution après-tout.

Pour ajouter un peu de variation et de difficulté, on peut produire aléatoirement au cours de la partie un bouleversement drastique des conditions de vie : changement climatique, météorite, éruption volcanique, ... auxquels il faudrait que l'espèce s'adapte pour survivre.

Pour la phase I, peut-être que tu pourrais adapter l'évolution selon les actions. Par exemple, si tu manges beaucoup plus de végétaux que d'animaux, tu deviendras un herbivore. Inversement un carnivore. Ou omnivore en cas de 50/50 !

Je peux me tromper, mais les herbivores ont plutôt de quoi se défendre ou se protéger : vie en groupe (protection par le nombre), cornes/défenses/pointes, cuir épais, crâne épais, piquets urticants, poids important, petite taille, furtivité, poison...

Les carnivores ont un moyen et des outils pour attaquer (et donc se défendre par la même occasion, certes) : chasse en solo ou stratégies d'encercllement, crocs/bec, griffes/serres, poison, vision développée, agilité...

Même si c'est un peu biaisé, il y a cette façon d'adapter l'évolution avec un gameplay. Dans les jeux de rôles, on a souvent le choix entre la brute qui attaque à tout va, et le garde prudent plus orienté défense. Il y a donc de quoi faire une analogie mais en laissant le joueur orienter son gameplay plutôt qu'en posant un choix catégorique dès le départ.



Ensuite, dans la sélection des évolutions possibles, tu peux par exemple décider de bloquer certaines facultés selon l'orientation prise par la bestiole. Ou au contraire en débloquer si un omnivore a soudainement un régime composé de viande principalement (il passe du côté carnivore de la force).
A toi aussi de voir si tu veux encourager ce type de changement bien que peu "réaliste" ou pénaliser le joueur qui aurait un carnivore devenu vegan du jour au lendemain.