



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: FireKnight

Contribution le : 8/6/2020 15:50:40

Salut,

J'espère ne pas arriver trop tard pour donner mon avis sur le projet

Perso je n'ai pas joué à Spore mais je connais le gameplay du jeu.

Comme le disais Bibi, je pense qu'il serait intéressant d'orienter les possibilités d'évolutions en fonction des actions du joueur : le régime alimentaire qu'il privilégie, s'il s'attaque à des cellules plus grandes/petites que lui, combien il mange, s'il se déplace beaucoup ou s'il préfère "coloniser" une zone, quand il se reproduit (perte de masse et d'énergie mais augmentation du nombre d'individus) etc. et cela affecterait les options d'évolution.

J'avais aussi pensé que le joueur pourrait incarner plusieurs individus de son espèce : à chaque mort, il redémarre avec un nouvel individu (pas forcément à partir de la naissance d'ailleurs). Les actions du joueur influent donc de manière pondérée (en fonction du nombre de descendants) sur l'orientation des évolutions. Ce principe peut aussi s'appliquer aux phases de civilisations : Si pour chaque individu joué, tu atomises tout ce que tu trouves, alors ce sera la direction générale de la civilisation.

Sinon, pour tout ce qui concerne le BGE, je vais pas pouvoir aider, j'ai jamais vraiment compris son fonctionnement...