



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 9/6/2020 19:37:42

Bonsoir,

Merci pour ton commentaire FireKnight. Normalement, le joueur est censé contrôler une seule cellule, pour s'attaquer à une cellule plus grande en groupe, il faudrait alors peut-être développer un "pouvoir" qui donne un signal d'attaquer en groupe.

Donc ça voudrait dire de pouvoir former un "peloton". La quantité de nutriments mangée, je vois pas trop ce que je pourrai faire varier avec ça, mis à part la corpulence de la bestiole... ah mais c'est intéressant ça, ça me donne une idée !

Le mode de déplacement, j'aurai plus vu ça comme un moyen de facilité plutôt qu'une variable de distance parcourue. Soit fuir, soit chasser pour la poursuite.

Faire en sorte d'incarner le joueur sous plusieurs individus est trop compliqué: en sachant que tu modifiera ses composants, ça voudra dire que je vais devoir m'arranger pour changer le positionnement de façon aléatoire, en prenant compte des points d'attaches. Ça ne va pas.

Or sachant que tu vois ton "clone", ça te permettra d'identifier tes alliés car dans cette phase, c'est "chacun pour soi".

Pour le reste, j'en prends note.

Pour l'instant, j'ai pas beaucoup le temps de toucher au projet mais je vais pouvoir bosser dessus demain. Je dois texturer le strict minimum de composants que j'ai fais et animer tout ça pour voir ce que ça donne dans les débuts.