



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 21/8/2020 12:14:21

Bonjour tout le monde,

J'ai réalisé un premier prototype fonctionnel de mon projet, soit le stage 1.

Graphiquement, c'est pauvre, vous comprendrez que c'est temporaire.

[Voici quelques minutes de gameplay](#)

Donc, suite aux idées proposées:

- On doit accumuler de l'ADN (case orange sur HUD) qui permettra d'ajouter des composants notre la cellule.
- On a de la biomasse (case bleue), ou on devra en dépenser pour ajouter des composants mais également qui fait office de "seconde chance" quand on meurt.
- Chaque nutriments d'herbe ou de viande rajoute 1 point d'ADN et 25 points de biomasse.
- Les dégâts des petites cellules sont de 10 points et 25 pour les plus grosses, la vie est à 100 points.
- Les autres cellules ont un comportement aléatoire quand ils sont créés, certaines attaqueront, d'autres riposterons et d'autres fuirons.
- Les cellules "clones" ne peuvent que fuir s'ils détectent une cellule ayant une attitude agressive.
- Si le joueur n'a pas une réserve de minimum 100 pt de biomasse quand il meurt, c'est "game over".
- Pour l'interface des statistiques, je devrai le peaufiner, mais les bases sont là.
- On ne le voit pas dans la vidéo, mais les cellules peuvent s'attaquer entre elles, c'est juste que j'avais oublié de connecter un senseurs durant les déplacements pacifiques de certaines cellules.

-----

Voilà, qu'est-ce que vous pensez de ce prototype, est-ce que vous souhaitez le palper ou la vidéo vous semble suffisamment parlante ?