



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Thewada

Contribution le : 22/8/2020 23:10:01

Coucou,

Bon sujet de jeu, que j'espère voir se développer.

Je pense que tu es trop proche de l'original. A mon avis, tu peux t'en inspirer mais également t'en éloigner. Tout dépend de ton objectif.

Quelques articles pour te donner des pistes (en anglais.. je sais que c'est pas ta tasse de thé, mais il existe des traducteurs automatiques)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Spore_\(2008_video_game\)#Scientific_accuracy](https://en.wikipedia.org/wiki/Spore_(2008_video_game)#Scientific_accuracy)

<https://web.archive.org/web/20081026044944/http://www.sciencemag.org/cgi/content/full/322/5901/531b>

+critiques&idées de scientifiques sur le jeu spore:

https://web.archive.org/web/20081028233818/http://scienceguild.org/wiki/index.php?title=Spore_biology

Pistes à développer: les fiches éducatives (type civilisation), un environnement procédural(changeant) voir même toute la créature(piste en C++: creature class & polymorphism), les mots clefs de l'article cité plus haut en dernier.

Comme Hook, je pense que tu devrais d'abord te concentrer sur la mécanique du jeu plutôt que sur les graphismes. Ca ne t'empêche pas de faire des petits croquis 3D, parceque:

++