



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

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

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

Posté par: Thewada

Contribution le : 25/8/2020 12:47:02

Coucou,

Une des critiques des scientifiques, dans les articles que je t'ai filé, remarque que le modèle de Spore privilégie l'évolution vers un mode vertébré + terrestre + intelligence. Donc en gros, l'humain. L'humain serait la meilleure itération de l'évolution. Ce qui selon eux n'est pas vrai.

On pourrait imaginer une phase, disons celle de l'espace, où une espèce, disons un champignon, pourrait se répandre et coloniser l'espace (aquatique+terrestre+aerien?). Elle pourrait contaminer certaines autres espèces afin de survivre (mode virus), se propager, etc.. comme certaines espèces le font avec les insectes.

Ce que je veux mettre en avant c'est la possibilité de mettre différents types pour les créatures. Et que l'évolution ne soit pas linéaire (cellule vers l'humain).

Ce que j'aime bien dans ton idée, c'est la prise en compte du CO2, glucose, etc. pour faire évoluer la créature.

Aussi, la prise en compte de l'erreur et l'activer par le joueur ca me parait bien aussi.

(utiliser le tableau des éléments?)

(avoir des formes biologiques différentes?)

(avoir des résistances/ingestion/répulsion rapport aux éléments? je pense à Alien et son acide.)

Reste une remarque qui n'a pas été mis en avant, c'est le mode de reproduction. Il y en a plein. Et c'est aussi lié à l'évolution. Donc la gestion entre les créatures de la même espèce.

(sexe(acte), genre, domination, rassemblement(v. grégaire), communication, etc..)

Sinon ton idée de réservoir, ça m'a fait penser aux requins qui sont capables de faire de grandes distances avec très peu d'énergie.

Et aussi,

contrairement à ce qu'on croit, l'humain a pu dominer la planète non pas par son intelligence, mais par sa capacité d'endurance, associée à un tempérament belliqueux, notamment pour la chasse. Certains animaux sont plus rapides que les humains, ou plus forts, etc. Alors on fatigue la proie (qui peut être un prédateur) par la traque, en nombre de préférence. Ca a un rapport avec ton idée de réservoir d'énergie non?.

Juste des pistes

++