



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Thewada

Contribution le : 27/8/2020 9:38:05

gros pavé..

"Obligatoirement, l'intelligence doit apparaître"

Justement, pourquoi obligatoirement?

N'y a-t-il pas autre chose à proposer?

C'est le joueur qui guide la créature de toute façon. C'est lui qui est intelligent et qui fait des choix.

Si je reprend tes propositions (Terran/Zerg/Protoss):

Terrans évolués = intelligence/science/outils

Les Zergs évolués pourraient très bien être complètement stupides, mais hyper intuitifs, agressifs et nombreux. Et le HiveMind que tu as évoqué.

Etc..

HS

Sans trop pouvoir t'expliquer pourquoi, ça me fait penser à Lovecraft et son livre: Demons & Merveilles. Délire ce livre et c'est pas le plus connu.

[...]

Du coup je viens de chercher sur wiki et il y a cette phrase:

"Il voulait montrer essentiellement que le cosmos n'est pas anthropocentrique, que l'être humain, forme de vie insignifiante parmi d'autres, est loin de tenir une place privilégiée dans la hiérarchie infinie des formes de vie".

/HS

"utiliser des formes de vies différentes" explication:

J'ai donné l'exemple d'un champignon, mais disons qu'aujourd'hui je vais donner celui d'une étoile de mer.

On pourrait imaginer que la forme d'étoile de mer soit la "meilleure" qui soit dans l'évolution visuelle de la créature. Et elle serait de type Protoss tiens. Évidemment elle n'aura pas de doigts préhenseurs, mais en contrepartie elle pourrait avoir des pouvoirs psy, être capable de se téléporter par sauts quantiques, tirer ses propres éléments sur ses ennemis (voir cyanobactéries & procaryotes)

Ca rendrait le jeu visuellement sympas et tactiquement varié. Un peu moins ici pour plus par là.

Aussi, puisque le modèle de Warhammer te plait, tu pourrais aller voir le jeu communautaire "the 9th Age", qui reprend certains éléments de W. Ce qui est intéressant c'est que ça prend le modèle pierre/papier/ciseau, mais avec plus de variété. Ce qui donne en gros une dizaine de races. Si tu as le temps trouves la méthode qu'ils ont pour développer chacune d'elles, le but étant d'avoir un équilibre malgré des règles spécifiques.

Par exemple l'elfe noir est rapide et il tape en premier, mais il a pas d'armure ni de force, peu de tir, pas de gros monstres, pas de grosses unités, rien d'autre en fait.. ha si il est méchant. Donc gameplay agressif et tactique.

<https://www.the-ninth-age.com/?lang=fr>.

"Est-ce vraiment nécessaire de parler de sexe?"

Si tu parles couramment Darwin, oui, je pense.

Ma remarque rapport au sexe (en plus des quelques mots clefs) concernait le fait que dans Spore les créatures d'une même race sont toujours amies. Alors qu'en vrai c'est très différent. Il y a une sélection naturelle au sein d'une même espèce. Et c'est ce qui fait que certains animaux sont très forts/solitaires et que l'acte sex. ressemble plus à un viol (tigres), d'autres très faibles mais aussi très colorés pour la drague (paons), etc. Et c'est ce qui fait que l'espèce évolue en privilégiant certaines formes. Et aussi que certaines se soucient de leurs œufs, (poissons qui les gardent dans la bouche, hippocampes..) voire de leur progéniture et deviennent du coup grégaires (mammifères) et que d'autres pas du tout (mouche, tortues..). Je pensais que c'était une chose importante. En pratique, ça pourrait être une partie de la phase "creation", une sorte d'opposition entre 3 créatures de la même espèce avec un léger effet aléatoire. Et si tu meure, c'est une autre version de ta créature qui survit.

++