



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Redstar

Contribution le : 15/10/2020 11:54:35

Coucou tout le monde,

J'ai réalisé une version 3 alpha du projet mais cette fois-ci, j'ai une démo à proposer plutôt que des images. [Suite à mon projet précédent, une chose que j'étais sûr de pouvoir faire en tant que seul, je trouvais assez compliqué de devoir créer à la main chaque terrain. Du coup, le procédural me semblait plus "optimisé".](#)

C'est donc ce que j'ai fait pour celui-ci, que je pourrai éventuellement appliquer sur l'ancien projet plus tard...

Donc, quand on commence le jeu, une petite IA génère aléatoirement un chemin, puis on bifurque sur la cellule. Il faut "manger" les autres cellules afin de générer un noyau ADN, puis on passe au principe de la photosynthèse, ou il faut accumuler de l'énergie et du carbone. Avec ces deux valeurs, le joueur pourra "convertir" soit en glucose, soit en population.

On ne peut pas mourir pour le moment, j'ai pas programmé cette partie.

Donc, pour résumer:

[Petite légende de l'interface.](#)

- Les touches directionnelles haut et bas pour se déplacer
- La souris pour s'orienter
- La touche F1 pour ouvrir le convertisseur glucose/population

[Le lien pour télécharger.](#)

Utilisez Blender 2.79 (de chez blender.org, pas l'upBGE) pour jouer et ouvrir sur "Stage1".

Voilà, dites-moi ce que vous en pensez.