



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Redstar

Contribution le : 4/11/2020 10:28:51

Coucou tout le monde,

[J'ai réalisé une version alpha 4.](#)

Dans laquelle j'ai légèrement épuré la topo des terrains, j'ai rajouté également deux cellules et 3 terrains contenant deux tunnels. J'ai également rajouté la collision de la camera sur les murs et diminuer le filtre "motion blur".

Toujours utiliser Blender 2.79 (blend foundation) et ouvrir le fichier "Stage 1". J'ai laissé l'alpha 3 si vous voulez comparer...

La suite consiste à lier le créateur de créature pour l'évolution. Mais avant ça, je réfléchis sur comment faire évoluer la créature. Après plusieurs essais de l'alpha, les premières idées pour évoluer m'ont semblé un peu trop vagues ou trop résumées, du coup, je me suis dit que j'allais étoffer ça.

[Voici mon idée. Qu'est-ce que vous en pensez ?](#)

- Les sections grises débloquent des effets non visuels sur le personnage.
- Les sections mauve, bleu et jaune débloquent des parties visible à rajouter sur le personnage.

Avec les points de glucoses (sucre), il faudra débloquent les segments. En fonction de ce que le joueur va débloquent dans l'arbre, il aura alors le choix d'ajouter ce qui sera disponible. Les conditions aléatoires climatiques et autres (comme les prédateurs, le manque de ressources) forcerons celui-ci à faire des choix pour survivre.

Je devrai modifier probablement ce tableau mais j'avance sur l'idée. Il me manque juste des avis. L'aspect technologique est encore à faire, mais voyons déjà pour la base. Bon, je sais bien que c'est assez pointu et que ça relève du biologiste animal, mais les avis côté jeu sont tout aussi important. Il y a peut-être des cases, par exemple, que j'aurai mal positionnées ou des sections mal reliées...