

Manuel : As if the world wasn't ending

Mikaïl DEMIRDELEN

Olivir FRISCHO

Julien BOUVET

14/11/2015

1 Introduction

Cette section explique le principe du jeu.

Le jeu s'appelle R-evolution. Il se passe dans un monde où l'humanité a tellement évolué scientifiquement qu'elle manipule la Vie dans un jeu. Elle accélère les processus d'évolutions afin de créer et d'améliorer les espèces d'un terrain de jeu.

Lorsqu'un combat démarre, chaque joueur crée 4 espèces de toutes pièces, dont une qu'il contrôle. Son but est devenir l'espèce ayant le plus de contrôle sur le terrain. En d'autres termes, l'espèce dominante.

2 Carte

Une carte est composée de tiles carrées.

2.1 Tiles

2.1.1 Types de tiles

Une tile peut avoir un type parmi ceux ci :

- Savanne
- Forêt
- Montage
- Montagne gelée
- Volcan
- Plaine
- Marais
- Désert
- Toundra
- Eau douce
- Eau salée
- Glacier

2.1.2 Caractéristiques de tiles

Une tile possède ces caractéristiques :

- Ressources : Tableau des différentes ressources
- Accueil : Capacité d'accueil d'espèces maximal
- Type
- Individus : Le nombre et le type des individus réellement présents sur la tile.

3 Espèces

Le joueur peut choisir une espèce qui appartient à un de ces règnes là : Animal, Végétal, Champignon ou Bactérien. Pour chacun des règnes, voici les différentes classes. Elles sont déterminées dynamiquement en fonction des stats.

- Animal :
 - Insecte
 - Arachnide
 - Crabe
 - Poisson
 - Amphibien
 - Chélonien (tortues)
 - Crocodilien
 - Squamates (lézard/serpents)
 - Oiseau
 - Mammifère
- Archaeplastida :
 -
- Fungi :
 -
- Prokaryota :
 -

Une espèce se compose de ces attributs:

- Energie : Energie de l'organisme. Celui-ci meurt s'il arrive à 0.
- Taille : Taille de l'organisme (en cm ?).
- Force : Force physique (musculaire) de l'espèce (en N).
- Vitesse : Vitesse de sprint de l'espèce (en m/s). Si cette valeur est égale à 0, cela veut dire que l'espèce ne peut pas se déplacer.
- Résistance : Résistance physique.
- Thermie : Résistance thermique (ectothermie/endotherme – homéotherme/poïkilotherme).
- Sens : Tableau contenant les sens de l'espèce.
- Reproduction : Système de reproduction de l'espèce (spores, oeufs, mitose, etc).
- Alimentation : Système alimentaire de l'espèce (hétérotrophie, autotrophie) et régime alimentaire (insecte, plante, herbivore, carnivores, etc).
- Durée de vie : Fréquence de reproduction.
- Moment de vie : Si l'espèce est diurne ou nocturne.

- Rythme de vie : Toutes les espèces partiront du principe qu'elles suivent, de base, un rythme cicardien. C'est-à-dire, que leur durée d'activité est le jour, et qu'elles dorment la nuit, pour les espèces diurnes (inversement pour les nocturnes). Ce rythme peut-être modifié au cours du jeu.
- Résistance à la mutation : tout est dans le nom.
- Habiletés : Compétences spéciales (photosynthèse, régénération, camouflage, etc).
- Type d'environnement : air, terre ou mer.
- Environnement favori : type de tile préféré (montagne, etc.).
- Règne.
- Classe.

Les attributs numériques sont des moyennes.

4 Specification

Il y a deux types de spécifications, une volontaire choisie par le joueur et une aléatoire, générée par le jeu. La spécification peut être bénéfique ou maléfique.

4.1 Specification volontaire

- migration
- symbiose

4.2 Specification aléatoire

- Mutation : Peut apporter bonus ou malus.
- Catastrophes naturelles : Principalement maléfiques.

5 Combats

6 A voir

A penser :

- Duels ou multijoueur ?