

Etude comparative : SPORE

Groupe ALPHA

28 octobre 2014

1 Présentation du jeu

Spore est un jeu de création et de gestion d'espèce développé par Maxis et sorti en 2008. Ce jeu est composé de cinq phases de développement offrant chacune un gameplay différent, permettant au joueur de passer d'un jeu de survie à un jeu de stratégie en temps réel à plus grande échelle.

Les cinq phases sont les suivantes :

- Phase cellule : Le joueur est une cellule qui grandit en mangeant, tout en évitant les prédateurs (cellules carnivores). Il a le choix de développer sa cellule en carnivore, herbivore ou omnivore, de changer ses moyen de déplacement, ses défenses,...
- Phase créature : Le joueur incarne un chef de meute, dont la meute possède un nid, et dont le but est de battre ou de devenir allier avec les autres espèces de créatures. Ici encore, le joueur peut modifier l'ADN de son espèce pour en changer le comportement, via l'accouplement. Il devra, de plus, gérer sa faim. Le but des autres phases est fixé à cette phase.
- Phase tribu : A partir de ce point, le joueur ne peut plus modifier l'ADN de son espèce. C'est aussi le début des phases de gestion en temps réel. Le joueur dirige une tribu sans vraiment être, comme avant, un personnage particulier. Il doit toujours gérer sa nourriture, à cela s'ajoute la gestion de son peuple.
- Phase civilisation : Ici commence à apparaître la création de bâtiments et véhicules, de plus, l'échelle augmente sensiblement puisque le jeu se déroule sur la planète entière. On tombe beaucoup plus dans le jeu de stratégie. L'élément nouveau est la découverte d'autres civilisation de même espèce que celle du joueur. De plus, apparaît un nouveau moyen de gagner, la religion.
- Phase espace : Dernière phase du jeu, cette fois ci le joueur s'attaque à la colonisation de l'espace. Le gameplay ne change pas radicalement, le joueur gagnant seulement quelques nouvelles possibilités (super pouvoirs!).

L'un des points important du jeu est la liberté accordée au joueur ainsi que le partage de contenu (espèces, véhicules, bâtiments...).

2 Éléments de comparaison

Dans le cadre de notre projet, nous nous attarderons sur la partie qui correspond le plus à nos objectifs : la phase créature.

Dans cette phase les principaux éléments de gameplay sont :

- La gestion de l'ADN via l'accouplement au nid.

- La gestion de la nourriture via la chasse ou la cueillette, dépendant du choix de type de bouche de l'utilisateur.
- Les interactions avec les autres espèces : chasse, défense, sympathisation.
- Les interactions au sein de l'espèce : recrutement, accouplement.
- La migration, permettant au joueur de changer de zone pour découvrir d'autres éléments d'évolution.

Dans le cadre de notre serious game, nous n'avons pas choisi de faire évoluer l'ADN de nos espèces. En effet, le point est mis sur la fidélité de l'environnement vis à vis de la réalité, et notre échelle de temps ne permet pas de voir l'évolution des espèces.

Malgré cela, nous allons garder la gestion de l'accouplement : en effet, il faut pouvoir ajouter des membres à la meute, et c'est l'un des seuls moyens dans la nature d'y parvenir. De plus, les loups étant en permanence en mouvement sauf lors des périodes d'accouplement, notre projet comportera des phases de migration permettant de rejoindre des endroits appropriés à la mise bas des louves.

Chacun de nos agents, qu'ils soient contrôlés par le joueur ou par l'ordinateur, auront des caractéristiques qui se rapprochent de la réalité, de fait, nous allons inclure un système de gestion de la nourriture. Pour se faire, le joueur contrôlant une meute de loup, nous devons au minimum inclure un système de chasse, mais aussi un système de broutage pour assurer la survie des herbivores.

Nous incluons donc aussi un système d'interactions pour pouvoir chasser et se défendre, mais aussi un système de sympathisation : les loups sans meute pourront, sous certaines conditions et au choix de l'utilisateur, rejoindre la meute du joueur. De plus, le joueur doit gérer sa meute et devra donc interagir avec les autres membres sous ses ordres.

3 Ce que nous apportons en plus

L'élément principal que nous apportons est le côté *serious* et la fidélité à la réalité. Nous ne sommes pas dans un univers inventé ni avec des espèces imaginaires. De plus, notre jeu se concentrant sur une phase par rapport à Spore, des interactions plus diversifiées seront proposées au joueur, en axant notre gameplay sur la gestion d'une meute plus que sur la gestion d'un seul individu.

Pour finir, nous incluons un environnement évolutif et influent sur le déroulement de la partie, comme la reproduction et la vie des végétaux, des cataclysmes...