



[Forum: The Blender Clan 'tchat](#)

Topic: Suivez mes périples sur les voies de la création avec Blender, Krita, Inkscape, Unity et d'autres

Subject: Re: Suivez mes périples sur les voies de la création avec Blender, Krita, Inkscape, Unity et d'autres

Posté par: Redstar

Contribution le : 31/10/2019 8:54:13

D'accord, d'où le choix d'un bulldozer pour supprimer les hexagones.

En sachant que le joueur pourra jouer en solo, il faudra alors que tu programmes une bonne IA pour corser les choses, avec un niveau de difficulté/intelligence de l'IA.

Définir la "taille du terrain" (nombre d'hexagones) peut-être une bonne idée.

Mais une chose m'inquiète: si le joueur gagne la partie voudra-t-il recommencer une partie ? Je veux dire, as-tu pensé à la ré-jouabilité du jeu ? Car si c'est marrant 5 minutes, ça ne l'est plus après une seconde partie, car c'est du répétitif.

Donc songer à une rude concurrence.