



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: système Sid Meyer like (Civilization)**

**Subject: Re: système Sid Meyer like (Civilization)**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 7/4/2020 19:55:04

+1 pour A\* (qui est si populaire qu'il en existe de nombreuses variations).

Pour la génération aléatoire, tu peux plus décrire ce que tu veux améliorer ? C'est la génération des tuiles, du genre "terre" et "mer" ? Ou ça concerne un autre aspect de la génération ?

Si tu parles bien de la map et des tuiles, as-tu penser à générer un diagramme de Voronoï ? C'est très utilisé pour la génération de cartes.

Je parle de ce type de map mais tu peux adapter ensuite pour avoir plusieurs continents.

<https://www.youtube.com/watch?v=WoBA42n4xO8>