



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

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 8/4/2020 7:22:38

C'est donc ainsi que ça se dit ? D'accord.

Je vais regarder ça. Bibi09, Je ne sais pas comment générer un diagramme de Voronoï, je n'y ai même pas pensé.

Mais actuellement, j'ai 3 type de tuiles, terre, eau et montagne mais en théorie, il y aura d'autres types de tuiles comme le sable, les rivières, les marécages...

Effectivement, l'agencement des tuiles est chaotique actuellement, je retrouve parfois mon navire piégé sur une case d'eau sans pouvoir sortir. Normalement, le navire devra être généré sur la gauche ou sur la droite, l'idée étant que ce navire arrive de l'Europe et trouve le Nouveau monde pour l'explorer et la coloniser.

Mais je sais pas si j'aurai plus loin, là, je veux juste faire une ébauche opérationnelle.

Et je viens de penser à trois choses: la répartition des tuiles se fait par "zone", je ne vois pas du tout comment programmer ça. Ensuite, il y a l'apparence des tuiles en fonction des tuiles avoisinantes, j'aimerais que ce ne soit pas trop cubiques, c'est à dire que si j'ai une tuile entourée d'eau et d'une seule case de terre, il faut que la "jonction" soit harmonieuse (replace mesh ok mais comment identifier le bon mesh selon la disposition et le sens de la tuile ?).

La dernière chose, c'est le territoire: comment parvient-on à agrandir le territoire, en voyant uniquement les hexagones colorés de la nation montrant les limites et non pas l'intérieur des terres ?