



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 : 8/4/2020 8:27:55

Le diagramme de Voronoï te permet justement de résoudre ce problème de case isolée. Chaque cellule du diagramme représente un biome comme dans Minecraft. Chaque cellule peut être elle-même découpée en tuiles. Toutes les tuiles du même biome ont les mêmes propriétés (terre, eau, sable, montagne, ...). Ça est pour rester simple dans un premier temps. Ensuite est possible de améliorer (relief, ...).

Je sais pas si tu peux inclure des bibliothèques Python dans le BGE mais que ce soit Voronoï ou autre (Perlin, etc), ça se trouve facilement.

Commence déjà par ça. Pour les soucis graphiques, ça sera dans un second temps. Je pense qu'il ne faudrait pas voir une case comme un tout. En fait, je découperais la case au moins en 4 mais probablement plus pour gérer les coins.

Exemple pour la transition entre du sable et de l'herbe (il faudrait faire pareil pour les autres côtés et les coins...).

Donc, au niveau de la structure de la map on aurait :

- Voronoï pour les biomes ;
- Cellule pour les cases ;
- Divisions de cellule pour les transitions.