



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Redstar

Contribution le : 22/9/2021 7:50:14

Salut WinZs,

C'est bon à savoir pour la partie VR ! webm et ogv concerne que la VR ou n'importe quel vidéo ?

Par exemple, une vidéo d'introduction à l'ouverture du jeu ?

Citation :

Il y a-t-il une raison particulière à ce que ton root node soit un node TileMap ?

Dans l'état actuel, oui, car je dois souvent aller chercher des informations du Tilemap pour les autres scripts des noeuds enfants. Par exemple, récupérer les coordonnées X & Y du monde converti en pixel.

Donc ça me semblait judicieux de le mettre en root, ça reste un node2D mais en tant que varient après tout.

Bien que j'ai mis en place la base, je dois configurer celle-ci. [Afin de pouvoir générer une carte, je dois lui indiquer les "tuiles" comme matière première.](#) Vu que je me concentre sur la mécanique d'abord, je n'ai pas pensé utile de faire des textures élaborées, ça viendra après.

Au départ, j'avais réalisé un code qui prenait aléatoirement un point, le définissais comme une tuile de terre puis je faisais faire un second passage pour créer des îles (ou des continents si ces même "îles" se touchent) et un troisième passage pour ajouter des "ilots" de rocher sur la terre.

Ça faisait le travail, mais ça me posait problème, car dans le jeu original, j'avais un concept à conserver: que le monde est rond, c'est-à-dire que si je vais à l'extrême gauche, je dois voir ce qui se trouve à droite. Or, mon générateur, si je collais une copie de l'original à côté, ça n'était pas du tout raccordé !

Il fallait que je trouve une solution, que j'expliquerai dans un prochain post.