



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Redstar

Contribution le : 27/10/2021 15:20:45

Merci, ce ne sera finalement pas nécessaire.

J'avais exposé la question initiale sur le forum officiel anglophone, qui a pu me renseigner et il s'avère que mon problème était plutôt un déséquilibre entre la taille du terrain (nombre de tuiles) et la taille de la texture générée (via la période).

Ayant fais une comparaison poussée avec le jeu original, je constate le même résultat, à peu près. il aura fallu que je puisse voir les autres cases normalement "invisible" pour en rendre compte.

Mais là, comme je fais de la "rétro-ingénierie" (je ne sais pas si c'est le bon terme), c'est difficile à déterminer. L'idée n'est pas non plus de faire une copie conforme...