В первом проекте будет кубичность. Для генерации данжей смотреть папку 5

К редактору

Идея такая:

Есть тайлы, и есть объекты. Объекты – это 3д модели разной формы

Тайлы – это особый объект. Работает так

Есть набор моделей тайлов:

- плоскость, куб, горка и т.д. Затем к ней выбирается вариант текстуры (то есть не надо создавать 10500 вариантов плоскостей для текстурирования поля. Это одна модель, но есть 10500 вариантов текстур которые можно наложить. Для бонуса возможность накладывать две текстуры по маске)

При этом для этого проекта четко выделить тайл пола и тайл стен. В редакторе сделать возможность в меню с выбором стены или пола (это чтобы не загромождать лишним)

Стены не обязаны быть под 90 градусов. Могут быть и виде ската – как в 6/5d2d0daa8fcb2.gif

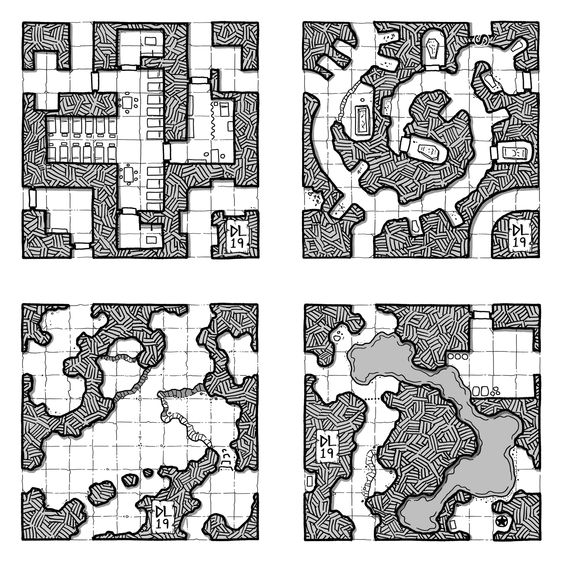
Особенность тайлов в том что ими можно рисовать зажав мышкой (хотя может и объектами тоже?)

Генерация данжей из шаблонов

Смотреть папку 4

Идея такая – формируется набор шаблонов. Сами шаблоны можно собирать из тайлов в редакторе (то есть сделать возможность их сохранять – просто указывая две точки (высота берется автоматом, а потом тоже можно указывать)

Пример



То есть у шаблона с каждой стороны по два выхода (всего восемь). При этом могут быть заглушки

Глянуть <https://dysonlogos.blog/2023/03/24/dungeonmorphs-crypts-set-7/>