



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

**Topic: Le(s) meilleur(s) jeu(x) de combat sur BGE ?**

**Subject: Re: Le(s) meilleur(s) jeu(x) de combat sur BGE ?**

Posté par: cray

Contribution le : 6/1/2010 9:10:35

Salut,

tu ne trouveras aucun jeu réellement terminé et entièrement réalisé avec le BGE.

A part Yo Frankie qui bénéficiait d'un budget.

Encore moins si on se limite à une catégorie de jeux précise.

Parmi les projets les plus aboutis (pour qu'un jour apparaisse une démo avec plus d'un demi niveau jouable) :

-Krum

-Elpis

-Lucy and the time machine

-Nanoshooter (terminé)

[voir sur BlenderArtists]

Je pense que seul Lucy verra le jour car l'auteur a l'air clair dans ses objectifs (un seul niveau jouable, dans un premier temps).

Krum (Combat? Action RPG plutôt) fait encore partie des espoirs, mais à mon avis il faudra encore attendre.

Tu ne trouveras pas de jeux terminés sauf s'ils sont créés par des gens réalistes qui se lancent dans des jeux simples et misent sur le gameplay (casse briques, billard, jeu de course simple, etc).

La plupart des utilisateurs du BGE sont des amateurs, souvent débutants, n'ayant que peu de notions de gestion de projet (ressources, objectifs, etc).

De plus, attirés par l'effet "avec le BGE, facilement, rapidement, faites un FPS" ils se lancent dans des projets hors de leur portée, avant même d'avoir les moindres connaissances en game design etc...

Ils commencent un jeu en modélisant des tas d'armes et ça s'arrête là.

Puis ils demandent à des membres de forums (Blenderclan, BlenderArtists) de faire la suite pour eux ou montent des "teams" en proposant une rémunération "si un jour on gagne de l'argent avec notre fps".

Le rêve américain version 2010.

Si la licence coûtait au moins xxx\$ et nécessitait donc un investissement financier important, on verrait beaucoup plus de projets sérieux car la barrière d'accessibilité serait plus élevée.

Je pense aussi que les projets sérieux se font plutôt discrets car leurs auteurs attendent d'avoir de vraies avancées (qui demandent parfois plusieurs mois de travail) avant de montrer quoi que ce soit.

Il faut aussi savoir que Blender évoluant tout le temps, il peut devenir fastidieux de constamment

réécrire son projet pour qu'il soit compatible (ou profite) des derniers progrès du soft. Krum a été conçu pour la 2.45 il me semble.

En milieu pro, le BGE est généralement utilisé (quand il est utilisé) pour du prototypage. Pas au-delà.

La particularité de la communauté Blender tient dans le fait que se côtoient des gens très talentueux qui nous impressionnent chaque jour en repoussant les limites du soft, et des débutants complets. Le problème vient du fait qu'ils sont souvent peu réalistes dans leurs objectifs, jeunes, manquent de temps et de persévérance.

Les forums sont donc généralement **très** tolérants, le niveau de la communauté Blender est plutôt faible si on compare avec d'autres communautés.

Parfois trop de tolérance mène à la médiocrité, et beaucoup de projets sont vraiment de l'ordre du n'importe quoi.

Voilà tu as tout, l'état des lieux et une tentative d'explication (très subjective).