



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Subject: Re: Des Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: cray

Contribution le : 7/9/2010 16:32:44

Si j'ai bien tout lu, on a peu de retours d'expérience concernant Unity3D sur ce fil de discussion (Aucun, je crois).

Des retours intéressants sur BlenderArtists ([Unity vs BGE](#)).

La discussion date d'octobre/novembre 2009, donc de nombreuses choses ont changé.

Mon expérience avec Unity3D

J'ai eu 3 jours pour me familiariser avec l'interface.

Petit rappel : à la base je suis illustrateur/peintre, ayant peu d'expérience en 3D (Seuls projets en modélisation à ce jour : [Création d'un personnage jeunesse - Tout premier projet](#) et [Projet de jeu en cours](#).)

J'ai passé plus de temps à découvrir le monde du jeu (aucune expérience auparavant) avec le BGE et la distribution de mon [3rd person template](#).

J'ai acquis quelques bases limitées en programmation.

Pourquoi je raconte tout ça?

Parce qu'avec le BGE j'ai passé beaucoup de temps à créer mes outils, et qu'avec Unity ces outils sont livrés, adaptables, flexibles, extensibles.

Et pour un artiste, qui veut créer un monde interactif et non des outils, c'est très appréciable.

Après 3 jours, je suis capable de reproduire un bon nombre de choses que j'ai développées pour le BGE.

La documentation est très bien faite, les projets livrés pour la prise en main sont assez complets, et la liste de ressources (voir [ce lien complet](#)) est très appréciable.

Bref, une vraie découverte pour moi.

J'aime le BGE, mais travailler "from scratch" est parfois très contraignant dans un contexte commercial.

De plus, le changement d'interface de Blender et les quelques mois nécessaires pour que les devs se repenchant sur le BGE m'ont un peu frustré (temps d'adaptation nécessaire, temps que je n'ai pas vraiment).

Je continuerai de travailler avec le BGE pour explorer, améliorer, participer, mais mes projets commerciaux se feront désormais avec Unity (pas de problème de licence lors de la distribution).

Pouvoir faire jouer mes petits cousins (à l'autre bout du monde) dans leur navigateur, c'est extra.