



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

**Topic: Quel Moteur de Jeu pour un Serious Game**

**Subject: Quel Moteur de Jeu pour un Serious Game**

Posté par: tsurubaso

Contribution le : 12/10/2018 9:57:38

Bonjour a tous,

(desole pour l'absence d'accent, je fais ca de la boite.)

je suis en train d'essayer sans grand resultat d'utiliser Armory/Blender pour un projet d'entreprise.

Je sais que ce moteur de Jeu est a ses debuts et qu'il n'est pas "production ready".

Il y a aussi GODOT,

Unity,

Unreal.

Les deux derniers sont pro, efficaces, mais necessite pas mal de manipes dans deslangages que je ne maitrise pas.

Armory est tres interessant dans le concept.

En fait on ne sort pas de Blender, et donc,

je peux utiliser ce que j'ai bidouille en Python.

Mais bon,

je n'avance pas, j'ai des erreurs de non reconnaissance de path... mais je ne veux pas parler de ca ici.

J'aimerais juste savoir quel serait la meilleure solution, integree a Blender selon vous.

Lequel deviendra indispensable?