



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Quel Moteur de Jeu pour un Serious Game

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 12/10/2018 13:07:24

Salut tsurubaso,

Tu dois savoir quelque chose au sujet de Blender.

Tout d'abord, la version "Armory" exploite le moteur cycle mais impossible de te dire si le développeur se base sur la version upBGE (donc bugs possibles ???).

La version upBGE est une version améliorée de la version BGE de chez Blender.org.

Donc, en sommes, Armory ou pas, python reste identique. En rapport à ton projet, à toi de tester le moteur qui te semble le mieux à gérer.

De ce que j'en sait en rapport avec python, c'est que Godot contient la même logique de programmation que le BGE. Ce n'est pas du python mais ça y ressemble fortement. Ensuite, tu devra utiliser deux programmes (blender et Godot) et importer de l'un à l'autre.

L'avantage de Blender, c'est un tout-en-un mais j'ai appris récemment qu'il fonctionne assez bizarrement point de vue optimisation (je t'en dirai plus si tu le souhaites, je suis en train de travailler là dessus).

Bref, dans ton cas, je pense que BGE ou Godot me semble le bon choix, puisque tu t'es introduit à Python.

Oh, et n'hésite pas à montrer ce que tu as fais comme code, je suis certains que l'on pourra t'aider.