



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: NorrisBennoi

Contribution le : 27/10/2018 7:02:55

Bonjour,

Dans votre description, je ne vois pas d'élément qui pourrait éliminer tel ou tel moteur. Du coup, la solution sera celle de créer un prototype (notamment pour l'affichage de tableau + graphe avec de nombreuses données). Car sur ce point, je ne suis pas sûr que les moteurs de jeu soient vraiment performant (disons que ce n'est pas leur objectif principal) et cela vous permettra de voir avec lequel vous êtes le plus à l'aise.

Par contre, si votre jeu est prévu pour être en 3D, on pourra éliminer Godot et peut être Game Maker (à vérifier) (et peut être aussi Construct 2).

Bref, tentez le prototype et vous allez vite vous rendre compte des possibilités de chaque moteur.

Note : Cities Skylines a été développé avec (pour base) Unity. Ils affichent des données et des graphes.