



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Faire un jeu sans coder

Subject: Re: Faire un jeu sans coder

Posté par: Bibi09

Contribution le : 27/11/2019 10:36:19

Salut,

je ne peux pas trop parler du BGE et encore moins de upBGE.

De ce que j'ai pu voir, le BGE est assez daté en terme de graphismes (et même sur la technique ça semble assez archaïque). Pour ce qu'il propose les performances semblent assez médiocres. Je dirais que c'est ça le plus gros souci du BGE dans la version 2.79. Mais pour des jeux simples, surtout si tu veux rester sur un style graphique comme dans les années 90, ça fait parfaitement le taf. Idem pour un petit jeu 2D par exemple.

Après, pour la partie sans code, je sais que tu peux te débrouiller avec un système de nœuds à relier dans le BGE. Je peux pas dire si cela est performant, si ça risque de devenir un gros bazar à gérer à terme, etc. Ni même jusqu'où tu peux aller dans le BGE sans une seule ligne de code.

Je pense que ça dépend essentiellement du type de projet que tu aimerais faire. Si c'est un petit casse-tête en 3D, j'aurais tendance à dire que ça peut le faire. Pour un jeu plus complexe à la Tomb Raider, je serais bien plus réservé.

Mon métier étant de développer des applications 3D, je passe forcément par le code. J'ai même beaucoup de mal avec des applications graphiques pour développer un jeu, je me débrouille mieux avec du code à 100%. J'aurais bien du mal à te conseiller davantage...

Ce qu'il serait aussi intéressant de savoir avec les experts BGE du clan, c'est s'il existe un site proposant des scripts Python pour le BGE déjà tous prêts. En gros, tu prends le script et tu le connectes dans le BGE pour le faire tourner. Comme ça, même s'il y a un truc que tu veux faire mais qui n'est pas dispo de base dans le BGE, tu peux te débrouiller même sans coder toi-même.

Malheureusement, je n'ai rien trouvé...

EDIT: Enfin, il y a bien des sites qui listent des scripts mais pas spécifiquement pour le BGE, puisque des scripts sont aussi utilisés pour étendre les possibilités de Blender dans tout autre domaine (modélisation, rigging, export/import, ...).