



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Faire un jeu sans coder

Subject: Re: Faire un jeu sans coder

Posté par: Redstar

Contribution le : 27/11/2019 16:42:12

Bonsoir Messieurs,

Citation :

Faire un jeu sans coder (?)

Oui et non: en gros, si tu veux faire quelque chose de très basique, même en 3D, tu peux t'en passer.

Par contre, si tu veux faire un système de génération aléatoire, un système de personnalisation complexe, un système de sauvegarde complexe, une interface complexe... tout ce qui se fini par complexe, tu dois utiliser un script, donc programmer.

Si tu veux bien nous expliquer, Melodicpinpon, ce que tu veux faire exactement, nous serons en mesure de te dire si tu as besoin ou non de programmation.

Citation :

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.

Pas sûr, je cherche moi-même à le savoir. Cela dit, moteur de jeu puissant ou pas, tout passe par l'expérience de son exploitant humain d'abord, je pense.

Citation :

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....

Il existait: ce site s'appelait "tutorial for blender" (ou quelque chose du genre)...

Le "problème" du BGE/upBGE, c'est qu'il y a peu, si je ne dis pas de bêtises, d'utilisateurs voulant et savant connaître ce moteur. Certes, tu dois chipoter plus sur celui-ci que sur Unity/Unreal/Godot, mais, contrairement aux 3 autres moteurs, tu ne peux pas apprendre comment un moteur de jeu fonctionne en général, car il est protégé par son/ses créateurs (sauf Godot).

Bref, je pense, et il me semble l'avoir lu quelque part, que le BGE a pour but de former les gens sur la création de jeux vidéo (et les sujets tiers comme le moteur de rendu), qu'a but commercial.