



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 : 28/11/2019 11:44:06

Ce que tu dis est vrai "pour le monde ouvert".

Mais franchement, peut-on imaginer qu'un seul gugusse (pardon de l'expression) puisse être capable de réaliser un open world ?

Il faut savoir remettre l'église au milieu du village: les grosses firmes, parce qu'elles ont l'argent et le personnel pour, peuvent se permettre de faire ce genre de concept. Les gens se font hypnotiser parce que des "grand gourous" annoncent "open world", alors que ce concept ne fait pas tout dans un jeu.

Un exemple: Dynasty Warrior 9 a tenté le pari de faire un open world, résultat: "vide, trop d'espaces inexploités". Les graphismes, de base, ne sont pas folichons dans les opus, mais ajouter "open world" fut une erreur, à mon sens.

Récemment Age of empire 2 definitive edition a été annoncé et est sorti: c'est le même moteur de jeu de 199x, avec des graphismes plus poussés.

Oui, c'est vrai que le BGE n'est pas l'égal technique de moteurs plus "commerciaux", mais est-ce une raison pour le disqualifier d'entrée de jeu ? Non, je ne crois pas.

D'ailleurs, je signale que le marché du jeu indé avait et fait encore une grosse percée sur le marché. Pourquoi ? Parce que les "grosses firmes" promettant de "open world", oublient d'apporter de l'originalité.

Quand tu vois certains youtubeur testant des jeux indé, c'est parfois laid graphiquement, c'est même parfois con, mais ça marche pour certains d'entre eux (Undertale récemment testé, j'ai bien aimé, je le recommande).

J'en reste là sur le débat car ce n'est pas le sujet, mais de grâce, tuer l'originalité pour les besoins des gamers de call of duty ne donnera que du caca (cette réflexion est à prendre au 2e degré, mais j'avoue avoir un problème avec ce genre de "jeu").