



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Faire un jeu sans coder**

**Subject: Re: Faire un jeu sans coder**

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 11/2/2020 11:18:17

Voilà toute l'histoire:

J'ai rassemblé dans un .blend des fichiers 3D d'anatomie open-source issus d'un organisme japonais mal référencé. Ce genre de dossier se vend plus de 10 000euros sur le marché (avec textures) et cette version libre est largement ignorée/sous-exploitée.

Le nombre d'étudiants ou enthousiastes susceptibles de vouloir se tester en anatomie est, je le crois, énorme.

J'aimerais créer un clicker sur ce modèle:

<http://www.anatomyarcade.com/games/PAM/PAM.html>

Il devrait rester open source parce qu'il utilise de la 3D open source mais ça semble tout à fait réalisable.

Le BGE me convenait bien. Je commence à étudier Unity, et j'aime beaucoup l'esprit de Godot.

Le contenu (les fichiers 3D d'anatomie) est grandiose et n'attend que l'interface et le game design, je suis partant pour l'organiser, nommer chaque structure et les niveaux; gérer le côté 3D et aimerais un coup de main sur le code.

Commencer à apprendre le code? Utiliser le 3D game kit de Unity?... J'ai deux semaines de libres, puis ça repart en temps plein...