



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Remake Zillion sur blender...2.76!!!

Subject: Re: Remake Zillion sur blender...2.76!!!

Posté par: Redstar

Contribution le : 28/3/2022 14:36:07

Citation :

...mais est-ce qu'à la fin tu pourras sortir un "Exe" fonctionnel pour android ? ou il faudra forcément passer par un autre moteur ?

...Après, je trouve ça difficile de changer pour un autre moteur ou même juste passer sur upBge. On a ses petites habitudes, et tout chambouler alors qu'on commence à peine à comprendre des trucs ou à esquisser des choses cools sur quelque chose qu'on connaît encore si peu...

...est ce possible de rendre un jeu blender game engine sur android...

C'est physiquement et virtuellement impossible:

- Le BGE ne tourne que sur la "Master Race" (le pc). Bien que quelques bricoles font fonctionner sur des smartphones, cela reste très basique et ça n'a pas été plus loin;
- Supposons que tu passes sur l'upBGE, tu auras droit au moteur EEVEE, trop puissant pour les petites cartes graphiques des tablettes, encore moins les smartphones.

Concrètement, tu pourras profiter de ta propre création, mais très peu pourront, de manière confortable, en profiter, surtout sous Windows 10, ou le jeu plantera, tout simplement, il te faudra passer sur Blender 2.79 dans ce cas. Et encore, sur 2.79, ça fonctionnera mais bugué sur certains points, en particulier pour les utilisateurs de Windows 10, pas Windows 7.

D'ailleurs, un développeur avait réalisé plusieurs jeux, dont "Krum", via le BGE, disponible sur Steam, mais les retours sont presque unanimes sur les capacités du moteur de rendu, bien que j'admire la performance du garçon sur son parcours...

Cela dit, une chose m'as toujours taraudé: Le moteur est bien sous licence GPL ? Dans ce cas, comment se fait-il que [Steam autorise la vente de Standalone ? Bon, là je fais l'avocat du diable...](#)

Le BGE étant abandonné par ses développeurs officiels, cela a-t-il une importance maintenant ? La question mérite d'être posée pour un autre moteur, quel qu'il soit.

Sur les autres moteurs, tu as la possibilité d'exporter pour Android, tu as même le choix du type de moteur, à savoir orienté jeux web/flash ou orienté Pc (là, je parle pour Godot), UE4 ou 5, Unity et ceux que je ne connais pas, je ne sais pas.