



## **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 : 29/3/2022 20:04:18

Citation :

...c# est vrai que Unity est tentant, mais il faudrait tout réapprendre. Rien que l'interface...

L'interface n'est pas un problème en soi, si tu observe bien là où se trouve les boutons qui te permettent de faire ceci ou cela, tu devrais gérer. Par contre, sauf erreur de ma part, Unity est en C# et/ou en C++ et là c'est moins marrant. Cela dit, la force que tu as est que tu as déjà touché à la programmation, donc tu as les bases sur la logique, il te faudra apprendre "comment le parler".

Si la notion de temps est un souci pour toi, je pense que tu as deux possibilités:

- Soit tu apprends les rudiments de Unity, mais tu délègues ce que tu ne maîtrise pas.
- Soit tu trouve une alternative, un moteur de jeu, qui contient le même... "dialecte" que python.

Pour la deuxième option, Godot me semble le plus judicieux. Tu peux programmer en .net/c# certes et tu as GDScript, très fort similaire à python, ou en "brique logique", appelé visual scripting. Via une rapide recherche google, je vois qu'Unity contient du visual scripting aussi.

Citation :

...mais avec ce même raisonnement tu seras toujours sur Blender 2.76 en 2030 en ayant passé encore plus de temps sur le BGE... l'aide qui doit commencer à se faire rare sur le BGE...

Je suis d'accord avec Bibi09. À condition de passer à l'upbge, tu aura de l'aide, mais le problème ne sera que retardé (en théorie, personne n'a une boule de cristal). Prends le temps pour y réfléchir, RatedJosh, si tu as des questions sur Godot ou Unity, nous pourrions respectivement te répondre.

À propos de Godot:

J'ai créé un topic sur un projet que je réalise dessus, je m'abstiens d'en parler depuis un petit temps, avec l'actualité...

[J'ai essayé de raconter comme si je présentais progressivement ce que je faisais](#), je pense que ça peut te donner une idée concrète, j'ai fait beaucoup de comparaisons avec le bge, d'ailleurs.

Sinon, va voir aussi [DeadSigns, le projet de Hook, sous Unity](#). Peut-être trouvera-tu des images concrètes du moteur.