



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?

Subject: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?

PostÃ© par: cray

Contribution le : 2/2/2009 15:51:40

Je me posais la question :

Pourquoi n'y a-t-il pas plus de jeux créés avec Blender?

D'un niveau professionnel, j'entends.

Pas forcément distribués commercialement, mais terminés.

Beaucoup parlent des avancées du Game Engine depuis la 2.48 et il semble qu'avant cela, le GE était plutôt délaissé par la communauté.

Certains disent que la communauté est beaucoup plus productive en ce sens depuis la sortie de cette version de Blender.

Je ne peux me rendre compte du changement, je ne suis arrivé parmi vous qu'en novembre (il me semble) et donc directement sur la 2.48.

Donc, malgré l'effervescence ici ou là, je trouve que le nombre de projets de jeux qui aboutissent est réduit.

Il y a YoFrankie d'accord. Je n'ai pas été emballé mais ce n'est qu'un avis personnel (un simple jeu de plateformes, même si j'apprécie le travail effectué et la contribution au Game Engine et les tutos videos TRES utiles).

Sur BA j'ai bien vu DukDuk qui a l'air prometteur mais il ne sera jamais achevé (je cite son auteur).

On a Moonkioe ici, entre autres, mais si peu.

Visuellement il sera difficile avec le GE d'impressionner un habitué de jeux sur consoles ou jeux de dernière génération (enfin le GLSL permet de combler l'écart), mais niveau gameplay la seule limite est l'imagination du concepteur.

Honnêtement, si l'on sait limiter ses ambitions ou les orienter vers l'efficacité (gameplay) en équilibrant les concessions, je ne vois pas en quoi le GE peut nous empêcher de réaliser quoi que ce soit.

Un simple Pong faisait des ravages, un jeu de plateformes bien senti aura toujours son charme.

De plus, je trouve la communauté très active et dans le partage. Avant de m'intéresser à Blender, je n'aurais jamais imaginé qu'il y avait autant de personnes qui tentaient de créer leur propre jeu.

Game Kit, doc en ligne, .blend mis à disposition....

Donc, voyant tellement de jeux entamés et une mauvaise gestion des compétences, j'ai essayé de trouver quelques explications.

Pour ma part je pencherais plutôt pour ces raisons :

- la plupart des gens qui investissent dans Blender (temps) le font de manière solitaire. Codeur,

graphiste, level designer, etc... on ne peut pas être bon partout, et il reste difficile de constituer une équipe de personnes motivées, compétentes, organisées.

Si le fait d'avoir une connaissance générale du soft est importante, je trouve encore préférable de se concentrer sur ce qu'on fait le mieux lorsqu'il s'agit d'un projet à but professionnel.

- le temps de développement d'un jeu est long : assez pour décourager les meilleures équipes, ou les solitaires les plus motivés
- les personnes travaillant avec Blender sont assez jeunes (simple supposition, après un tour d'horizon ici et sur BA) et n'ont pas encore intégré les impératifs de gestion de projet, organisation d'équipes, deadlines, besoins financiers
- les genres explorés sont trop réduits (FPS)
- les personnes qui se lancent dans un projet tel qu'un jeu n'ont pas forcément l'expérience de gros projets (film, livre, etc...) et se lancent dans des projets trop ambitieux. Ils ne peuvent évaluer correctement leurs capacités, le temps de réalisation du projet.

Voyez-vous d'autres raisons qui expliquent le manque de jeux finis grâce au GE?

(Je mets de côté le fait que le GE est souvent utilisé comme plateforme de prototypage)

J'ai toutefois l'impression qu'on est revenus à un âge où les jeux étaient créés par des individus seuls, avec peu de moyens mais leurs jeux étaient fortement imprégnés de leur vision... d'auteur.

Personnellement j'aurais aimé intégrer un projet de création de jeu en équipe (même si je n'ai pas beaucoup de temps mais des compétences à proposer) mais j'ai vu peu d'équipes sérieuses, compétentes et organisées.