



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

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

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

Posté par: zeuro

Contribution le : 2/2/2009 17:12:54

Comme t&#039;as commencé à entâmer la réflexion sur le sujet. Il faut dire que la 2.48 est assez jeune.

Si on remonte un peu dans le temps, le BGE a pas mal changé d&#039;utilité.

Le BGE avait l&#039;avantage sympa de pouvoir créer des stand-alone ou walkthrough directement visionnable avec le 3d web plugin.

On recherchait l&#039;interactivité. Le plugin est mort car trop prenant à mettre à jour pour les différents navigateurs et pas motivant comme travail car sans réel lien avec les performances de Blender.

Dans cet optique de petite présentation, les versions successives s&#039;amélioraient sur le graphisme.

Ensuite , c&#039;est principalement l&#039'amélioration des physiques qui a été mis à l&#039;honneur.

Et on a commencé à voir des petites démos sympas avec des trucs qui tombent.

Parralèlement, à ce genre d&#039'améliorations, des exporteurs ont été mis en place pour des jolis moteurs; ça a suscité des espérances et des fonctions spécifiques à la création de jeu ont commencées à être réclamées.

Il ne faut pas oublier que le Baking et le multi-texturing n&#039;existent que depuis février 2007 et la version 2.43 de Blender.

A partir du moment où blender devient un outil potable pour la création de jeux, il y a forcément plus de monde à en faire et à demander des perfectionnements.

Donc quant à répondre à la demande, autant se confronter vraiment au problème avec la création d&#039;un jeu : d&#039;où le projet Apricot. Mais au début, les auteurs de Yo!Frankie ne pensait pas sortir une version pour le BGE mais seulement pour crystalspace.

Il ne faut pas oublier qu&#039;il y a plein d&#039;autre soft pour faire des jeux et que blender n&#039;a rattrapé son retard que récemment.