



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: blendman

Contribution le : 3/2/2009 16:21:12

Citation :

tyuiop a écrit:

On doit pouvoir faire de très bons jeux commerciaux avec gameblender, si ces jeux ne demandent pas de performances de vitesse, ce qui n'est pas indispensable à la qualité d'un jeu.

Il est possible, effectivement, d'utiliser le BGE pour concevoir un jeu.

Ce jeu sera peut être "en dessous" de ce qui sortira en même temps, d'un point de vue qualité et comparé aux moteurs vraiment performant (Crytek, Unreal) et cela d'un point de vue technique surtout : nombre de faces, donc nombre de détails, textures, shaders, effets.

Yofrankie est un bon exemple. La qualité n'est pas trop mal, même si on a plutôt la qualité d'un jeu de 2005 ou 2006.

Après, il faudrait voir un jeu complet, sur plusieurs niveaux, avec des gameplays plus complexes, plus travaillés.

Sinon, j'ai trouvé ça pour ceux que ça intéresse sur le BGE :

<http://www.tutorialsforblender3d.com/index.html>

Edit :

Citation :

Copain Ebrain a écrit :

Voilà en fait comparer l'UT engine et le BGE c'est juste comparer un vélo à une clémentine

C'est vrai, mais c'est aussi comme ça qu'un jour le bge pourra pitet afficher 100 à 200 000 faces

.

Allez, on y croit, allez blendouille, fait un peu de musculation, ste plait

.