

Blender Game Engine - Best Ressources

[blenderartists.org](#) [Python API developer.blender.org](#) [Book Felinto/Pan](#) [Book Gosselin de Benicourt](#) [tutorials for blender 3D](#) [blender.stackexchange.com](#) [Mike Pan](#) [blendpolis.de](#) [PolyCount](#)

@ **BA**: [SolarLune](#) [Binary smoking mirror](#) [elmeunick9](#) [kitebizelt](#) [Maujoe](#) [Ace Dragon](#); [Goran Youle](#) [Moguri](#)

@ **YT**: [Goran Milovanovic](#) [CG Sky](#) [TheTimst3r](#) [Lars Pfeffer](#) [John Hamilton](#) [HG1](#) [martins upitis](#) [haidme](#)
[Red Frost Games](#) [Adrians](#) [Netlis](#) [Angus Hollands](#) [BornCG](#) [smoking mirror](#) [Arsenal RSL](#)

2DFilter : [HBAO](#) [SSGI](#) [Chromatic LensFlare](#) [BoxBlur](#) [NightVision & 2 & 3](#) [HeatVision](#) [DOF](#) [Pixelate](#) [Bars Radial Blur](#); [Martinsh Collection](#)

Audio : [Spectrum](#) [Aud Wrapper](#) [Files](#) [3D AUD](#) [Music](#) [Timed Events](#) [Length Synthesizer](#)

AI.....: [GsoC A*](#) [Swarm](#) [Obstacle](#) [Enemy Stealth](#) [Waypoint system](#) [Car A.I.](#)

Add-On.....: [UPBGE Community](#)

Assets.....: [98 Nature](#) [Forrest](#) [Animated Foliage](#) [Desert](#) [Stones](#) [low poly foliage](#)

Basics.....: [GameLoop](#) [Logic Bricks & copy them vs. Python](#)

Buildings...: [Shader only](#) [City Gen](#) [City Modell](#)

Camera.....: [Overview](#) [3rd Person](#) [Zoom](#) [Change & 2](#) [onPath](#) [SplitScreen](#) [Slideshow](#) [Fade-In/Out](#) [Get bounds](#)

Collections: [Monsters List](#) [BGE Tutorial Index](#)

Connect.....: [Vertex Parent & another one](#)

Demos.....: [Corridor](#)

Draw.....: [Lines 1 & 2 & 3](#) [Circle Grid](#)

Effects.....: [Realtime Refraction](#) [Lens Flares](#) [Lens Dirt & 2](#) [Depth Pass](#) [GodRays](#) [SSAO](#) [Smoke](#) [Tornado](#) [Blur w. Nodes](#) [Outlines](#)

Environment: [Day/Night Cycle & 2 & 3 & 4](#) [Flowmap](#) [Grass & 2 & 3](#) [Terrain LOD](#) [Scattering](#) [Fog 1 & 2 & 3](#) [Snow](#) [Rain 1 & 2](#) [Lightning](#) [Fake AO](#) [Volume fog](#) [Skybox](#)

Games.....: [I will Escape](#)

GUI.....: [GUI Elements](#)

Icon.....: [How To](#) [Resource Hacker](#)

Input.....: [Deadzone](#) [Vibration](#) [Micro](#)

Lights.....: [Fill Lights](#) [Fake Halo](#) [Baking](#) [Point shadow](#) [Fade out shadow](#) [On/Off by dist](#) [Frustum](#) [Fake AO](#) [Dynamic Lightmap/node](#) [Outdoor setup](#)

Load/Save...: [Json/configparser](#) [libLoad](#)

Human.....: [UniHuman](#)

Materials...: [Faces](#) [PBR like](#) [Mirror](#) [PBR w. Nodes](#) [Translucent](#) [PBR 2](#) [Refraction](#) [Node Performance](#) [Normal Map](#) [Node Team](#) [Fortress](#) [Pass data to shaders](#) [Flow by GLSL!](#) [More Nodes!](#) [Volume Trick](#)

Motion.....: [Blur](#) [perObject+SpeedPass!](#) [perObject](#); [BlurOne](#);

Messages...: [Monsters Guide](#)

Minimap....: [Radar](#) [MiniMap](#)

Mouse.....: [Custom Cursor](#); [Mouse Look](#); [Outline](#); [force grab](#)

Multithread: [Multiprocessing](#); [pyOpenCL](#) etc.

National....: [Language](#); [Fonts](#)

Network....: [Socket](#); [Freeze](#); [ServerClient](#); [UDP/TCP](#); [Network](#); [TCP vs. UDP](#); [Intro](#); [GafferOnGames](#)

Normal map.: [self-shadowing](#)

Particle....: [Divers](#) [EasyEmit](#) [Flocking](#) [Trials](#) [shades](#) [smoke](#)

Performance: [Stats](#) [Optimization](#) [LoD](#) [Python Profiling](#) [prints -> 2nd cmd](#) [Tips](#) [Logic Perf](#) [Debugging](#) [MipMapping](#) [HighRes](#) [Analyse](#) [9 Ways](#) [Profiler](#)

Physics....: [Balloon](#) [Intro](#) [Character & \(2\)](#) [Bounds & 2 & 3](#) [Ragdoll](#) [Gravity](#) [Car Sim](#) [Spring](#) [RK4/Euler](#) [Integrators](#) [Kill](#) [Constraint](#) [Car & 2](#) [Breaking](#) [Space Station](#) [Vakuum](#) [Vehicle](#) [Wind](#) [Copter](#) [Manual/Force](#) [Fields](#) [Space Station](#) [Apply Local&Global](#) [delta t?](#) [Chain](#) [Extract](#) [Joint data](#)

Python.....: [learnpython](#) [mpmath](#) [Cython](#) [KDTree](#) [Video](#) [Trick](#)

Shader.....: [Intro](#) [Upitis/Otto](#) [GLSL](#) [TutBoxProjCubeEnvMapping](#) [Learn](#) [DiffuseOnly](#) [NoCustomFragment](#) [Wiki](#) [EarthGLSL](#) [Bellersen](#) [Learn OpenGL](#) [Shader Intro](#) [Shader Toy](#) [ShaderTest](#) [toy -> B3D](#) [Depth->Texture](#) [Grass w. Shadows](#) [GLSL shadow](#) [DOF](#) [Raytrace](#), [Volumetrics](#)

Speech.....: [Recognition](#)

SQL.....: [mySQL & BGE](#)

Scenes.....: [Why?](#); [libLoad](#); [Loading screen](#); [Blend](#); [Access Inactive](#); [HUD](#); [libLoad](#)

Select.....: [Mark by rim light](#)

Technical...: [MultiThreading](#) [InfiniteView](#) [Missile](#); [Py/C/C++](#); [PID](#); [Combine](#)

Text.....: [Blurry](#) [Pixelated](#) [Bitmap](#) [InGame](#) [Console](#) [Cursor](#) [BGL \(clr\) & 2 & 3](#) [Crash](#) [TextBox](#) [BGEcore](#) [Issues w. Render](#) [TextWrapper](#) [OnScreen](#) [Outlines](#) [AntiAlias](#)

Textures....: [from Web](#) [UV scroll](#) [Tri Planar](#) [Mapping](#) [Get image](#)

Time.....: [Slow Motion](#) [time\(\)](#) [ReWind](#) [Const](#) [Time](#) [Clock](#)

Terrain....: [Large Terrain](#) [LoD shader](#) [Infinite](#) [Real-World](#) [OpenWorld](#)

UV.....: [Scroll \(Addon\)](#)

Water.....: [Youtube](#) [Martinsh](#) [ocean](#) [Swimming](#) [Buoyancy](#) [Waterfall & 2](#) [River](#) [UE4 \(Storm\)](#) [DeformMesh](#) [WaterMesh](#) [Underwater](#) [Waves](#) [Fake w. Nodes](#) [ported toy](#) [SoftBody](#) [Surface](#) [Simplexnoise](#) [Wavebreak](#) [DistortedTex](#) [Water games](#)

WIP.....: [Mechanic](#) 8230

Raycast....: [drawLine](#)

Publishing : [Steam & 2](#) [\\$\\$\\$](#) [GPL](#) [Sell](#) [Marketing](#) [Websites](#) [Motivation](#) [Anti Piracy](#)

Other: [SDF](#); [Random](#) [devmaster.net](#) [gamesfromscratch.com](#) [game-guru](#) <http://www.freesoundsfx.com/> [Materialize](#)