



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: probleme de saccade dans le gameblender ?

Subject: Re: probleme de saccade dans le gameblender ?

Posté par: CAC

Contribution le : 25/5/2009 19:10:29

Pas d'accord, faut arrêter de balancer des affirmations sans se renseigner où en se fondant sur des sources erronées...

Pour moi 1278 faces est carrément jouable, surtout avec les optimisations du BGE en cours. A titre d'exemple, il me semble que le Kratos de God of War II tournait autour de 5k polys, et celui de la version PS3 environ 4 ou 5 fois plus...

Après il faut prendre en compte bien plus de paramètres que le polycount, si tu rajoutes des textures 2048² pour chaque objet, avec normal map etc... forcément ça peut ramouiller un peu. Mais ça change surtout en fonction de la config de chacun