



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Où sont les limites de blender ?

Subject: Où sont les limites de blender ?

Posté par: Map

Contribution le : 23/10/2014 13:40:28

Salut,

Depuis un moment j'ai vu des personnes définir le BGE comme limité, ce qui n'est pas vraiment faux si on le compare aux autres gros moteurs. Mais les "limites" évoqué sont souvent liées aux gameplay, ce qui étrange puisque c'est le point le moins limité ...

Après 5 ans à tester de long en large le moteur je n'ai jamais été limité par la logic sauf en surchargeant le processeur avec des codes beaucoup trop lourd (ce qui est rare).

Comme je vais aller mettre mon nez dans le code source du moteur et essayer d'y ajouter quelques fonctions, j'aimerais bien savoir qu'est-ce qui vous limite ?

Et si vous êtes mis à utiliser un autre moteur comme unity ou UDK, qu'est-ce qui a motivé votre choix ? Qu'est-ce qui vous limitait sur blender ?

Et si vous avez des idées d'amélioration pour le BGE, n'hésitez pas.

@+