



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Où sont les limites de blender ?

Subject: Re: Où sont les limites de blender ?

Posté par: benicourt

Contribution le : 23/10/2014 14:38:44

Je ne sais pas si on peut parler de limites, mais il y a 3 points qui me gênent pour l'instant:

1. Pas de support réseau pour le multiplayer (et les tentatives actuelles me semblent bien insuffisante, ne serait-ce que pour un jeu de type FPS limité à 16 joueurs). Pour l'instant, on bricole de ce côté là.
2. Pas de portabilité digne de ce nom pour les exports vers les mobiles ou les consoles. Rien de très concluant non plus côté web.
3. Impossibilité de créer de véritables tâches qui sont exécutées en //. Et quand on fork le process, on se retrouve avec le player complet qui est forké !

Donc, si je devais bosser sur des améliorations du BGE, c'est surtout vers ces 3 points que je me tournerai. Pour le reste, je pense qu'on arrive toujours à contourner les limites par un code python ou un shader...