



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Où sont les limites de blender ?

Subject: Re: Où sont les limites de blender ?

Posté par: Oracle

Contribution le : 24/10/2014 17:27:50

Salut!

Ce que j'ai toujours regretté chez le BGE, c'est le manque de performances. J'ai toujours travaillé sur des ordinateurs peu puissants, et les jeux blender rament rapidement là où unity par exemple affiche 10x plus sans problème.

Python c'est cool, mais chez unity, le code est (à peu près) compilé, et il est exécuté 20 fois plus rapidement.

J'ai une fois essayé de travailler dans une équipe sur un jeu blender. Les graphismes étaient simples, mais le code s'exécutait mal sans raison. Certaines touches ne répondaient qu'une fois sur deux. Quand on a l'habitude de moteurs qui fonctionnent, ça rebute (énerve) très rapidement.