



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu de shoot 3ème personne en vue du dessus (à partir de page 25)

Subject: Re: Création d'un jeu en vue isométrique (et présentation au passage)

Posté par: edddy

Contribution le : 21/5/2015 0:16:31

dans le game engine de Blender, que tu affiches en iso ou en perspective, ça ne changera pas les ressources utilisées

c'est marrant que tu parles de LBA, j'ai réinstallé sur mon PC au début du mois mais pour le coup, ils avaient développé un game engine en fausse 3d, là ça économisait des ressources

cela dit avec le game engine de Blender, si tu bake tout sur des planes, avec une vue iso et des angles de définis, tu pourrais dégager pas mal de ressources.

enfin, faire un jeu, c'est développer, faire du code, même si ce code est représenté par des briques, ça reste du code. Mais tu verras si tu persistes, le code est plus simple en texte qu'en brique

bienvenue au

edddy

PS: c'est un peu chiant tes grandes ligne de ---- ça casse la mise en page et ça devient pénible à lire, ça serait bien que tu édites ce message