



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Faire un jeu sans coder

Subject: Re: Faire un jeu sans coder

Posté par: Bibi09

Contribution le : 28/11/2019 11:00:46

Citation :

Redstar a écrit:

Pas sûr, je cherche moi-même à le savoir. Cela dit, moteur de jeu puissant ou pas, tout passe par l'expérience de son exploitant humain;abond, je pense.

oui, si tu codes comme une chèvre un algorithme peu performant, ça va mal passer. Mais ça, c'est que ce que tu ajoutes. Si la base du moteur est déjà peu optimisée, tu pourras pas y faire grand chose.

Là, je vois rien que pour les ombres, Blender2.7x est vraiment à la ramasse. C'est limite utilisable à moins de bidouiller salement un truc. Exit le monde ouvert avec de belles ombres sur 300m. Il y a des techniques qui le permettent dans d'autres moteurs, mais la façon dont c'est fait dans BGE ne le permet pas "out of the box".