



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?

Subject: Re: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?

PostÃ© par: ebrain

Contribution le : 2/2/2009 16:33:03

En fait le BGE est simple mais pas très performant, et de toute façon ne pourra jamais être aussi performant qu'une solution full coding compilée...

Et encore là le BGE a comblé de grosses lacunes, mais avant le projet YoFrankie et les GLSL les graphismes étaient grosso modo à la hauteur d'un Quake3 (jeu de 1999). Là la donne a été changée et c'est vrai qu'on fait des jeux vraiment plus sérieux qu'avant, mais les perfs restent tout de même en dessous de la moyenne.

En plus actuellement les jeux vidéos se résument à des améliorations graphiques et pas grand chose d'autre, et dans un cadre aussi concurrentiel le BGE n'a malheureusement pas sa place.

@+