



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: blendman

Contribution le : 2/2/2009 21:24:45

yo comme disait Frankie

.

Je crois que les raisons ont été données et je ne peux hélas que confirmé le fait que le BGE soit hyper lent. En tout cas, trop lent pour envisager de sortir un jeu pro avec.

En ce moment, je bosse professionnellement avec l'Unreal Engine (et son éditeur de niveau). Et bien, j'ai bien vu la différence au niveau performance.

En gros, sur blender, avec 35000 faces une de mes scènes commence à ramer.

Sur l'unreal engine (c'est un exemple, mais ça aide à comprendre), ça peut aller jusqu'à 4 millions de faces.

Je pense qu'à l'heure actuelle, on peut envisager d'utiliser Blender pour faire de très bonnes démos (de gameplay surtout), mais l'utiliser pour la création d'un jeu commercial, je n'en suis pas certain.

Ce que j'espère c'est qu'ils ne vont pas s'arrêter et continuer d'améliorer les performances du moteur, ce serait vraiment top, je pense.

Par contre, il serait tout à fait possible d'utiliser blender pour la création de modèle 3D et textures/mapping, shaders et d'utiliser un autre moteur graphique/ langage de dev plus performant, comme on le fait avec Max par exemple.

Concernant Moonkiroe, on n'utilise pas le BGE, mais on a codé notre propre moteur 2D en java. On utilise Blender pour réaliser tous les sprites du jeu, soit des rendus pré-calculés de chaque élément (personnages, décors, interfaces..)

.