



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?

Posté par: cray

Contribution le : 3/2/2009 0:24:29

Merci à tous pour toutes ces précisions, c'est très instructif.
Notamment l'historique, Zeauro.

Alors pour un investissement plus important et des projets plus gourmands, vers quoi se tourner?
Faut il continuer sur le GE et bifurquer une fois les bases du projet créées, ou apprendre à travailler sur "autre chose" dès le début du projet, commencer l'apprentissage dès maintenant?

En solution abordable et performante... Crystalspace? Utilisé en environnement pro?

Pour ma part j'intègre assez bien Python(doucement, je m'appuie sur une petite exp en prog) me faudra-t-il apprendre autre chose?

Que de questions :)