



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Crystal Space

Subject: Re: Crystal Space

Posté par: 021_picsou

Contribution le : 14/7/2009 13:15:07

Le but serai surtout de pouvoir conserver le travail fait avec blender mais en passant par un logiciel plus puissant que la game engine (tout en profitant des avantages de Crystal Space

). Ainsi, la modélisation serai conserver mais faudra-t-il refaire toute la parti logic ?, la parti script ? faut-il la refabriquer dans Crystal Space ?