



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: Redstar

Contribution le : 13/2/2021 9:58:41

Salut sbkodama,

J'ai quelques infos pour toi, bonnes, instructive mais décourageantes...

J'ai testé sur un linux virtuel 32 bit (je n'ai pas pris le temps pour une 64) quelques fonctionnalités de la version 2.79b, notamment pour l'option "use frame rate" et je suis parvenu à obtenir le même cas que toi pour l'envolée des fps.

Donc, sachant que je suis sous Windows 7 et toi Windows 10, preuve en est que je suis sur une vieille architecture.

Ensuite, j'ai vu récemment que quelqu'un prétendrait qu'utiliser une version BGE de blender.org sur Windows 10 posera problème en matière d'animation d'armatures (ou d'animation en général, qui se lancera 1 fois sur 10).

D'où l'intérêt de passer à la version upBGE. Sauf que, moi je suis sous windows 7 et quelques fonctionnalités ne fonctionnent plus ou ont été changées, comme le système de sprites restauré mais bug sous win7 et le code pour la configuration des touches clavier qui ont été changés, mais incorrectement référencés dans l'api upBGE.

Donc, si on utilise le BGE sur un windows 10 (dont 80 % des utilisateurs ont), ça ne va pas, si on utilise l'upBGE mais que tu as le malheur d'être en dessous de windows 10, ça ne va pas.

En résumé, si tu développes ton jeu uniquement pour toi, pas de problèmes. Mais si tu comptes partager ta création, ne t'attends pas à des retours car tu vas avoir beaucoup de contraintes techniques. Qui plus est que si tu changes d'OS entretemps, tu risques de ne plus avoir certaines dépendances qui fera tourner correctement le jeu.

Réfléchis bien à l'avenir si tu souhaites le partager aux autres, cette ligne s'adresse à moi-même d'ailleurs.