常见问题

1：）与常见引擎有什么不同

1. 这是一个完整的跨平台网络游戏引擎，包含了完整的客户端和服务器解决方案
2. 渲染引擎采用延迟渲染+前向渲染结合的模式，在所有平台都能高效处理大量的动态光照效果。
3. 服务器是服务器集群，可以动态扩展，负载均衡
4. 完整易用的工具链，包含模型，动作，特效，材质，物理，逻辑，AI等大量的工具。
5. 逻辑图系统和远程云调用系统，可以让制作复杂的网络游戏最大限度地降低对程序的需求。
6. 先进完整的的美术工具和资源组织模式，可以让一个游戏所需的硬美术资源大大减少。
7. 真正多线程引擎，把逻辑，渲染，资源加载分别运行在不同线程，充分发挥多内核CPU的优势。
8. 资源异步自动调度系统，可以根据内存使用状况自动动态调整资源的占用，保证即使内存不够，引擎也不会出现内存不够而崩溃。
9. 我们是国内开发团队，服务地落地可以做到比国外项目更好，用户甚至可以让我们的引擎开发人员出台!\_!当然这是要付费的。
10. 这里是GitHub，你甚至能把包括所有编辑器的代码，根据需要自己定制修改，这个好处商业游戏开发者应该自己能想象的到，我就说这么多！

2：)安装Visual Studio太难了

的确不好装，主要问题是中国用户安装NDK的问题，基本都被强了，这个问题，可以在群文件里面搜索host文件，按照网上提供的方法，修改系统的host文件内容，绕过防火墙，当然最好的是用VPN解决，还有一种可以自己下NDK完整包，然后安装vs的时候，取消 NDK下载，等后面去vs里面设置目录。

等待补充问题