



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples**

**Subject: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples**

Posté par: blendman

Contribution le : 16/5/2010 7:25:21

salut

J'ai créé ce sujet pour parler des Editeurs de jeux qui permettent de faciliter la création des jeux pour ceux qui ont envie de réaliser des jeux relativement facilement, sans forcément connaître de langage de dev ou qui n'ont pas forcément envie de se mettre au dev

.

Voici une liste d'Editeurs plutôt complets de jeux vidéos (gratuit/ et/ou open source, ou pas cher

).

J'ai aussi ajouté des moteurs (2D-3D) de jeux gratuits et open-source, ainsi que quelques bibliothèques graphiques (là, il faut absolument connaître un langage de dev).

**Dernière mise à jour : 16/05/2014**

Ajout

Langage "simple" :

- AGK
- Gbasic
- RFObasic

Editeur de jeu/Moteur :

- Godot
- Gideros
- clickteam
- stencyl

**Edit avril 2011 :**

- j'ai ajouté une petite partie sur des langages de développement "simples" et facilement abordables, lorsque ceux-ci sont orientés pour le jeu vidéos (basic, python...).
- j'ai aussi ajouté des exemples de jeux commerciaux réalisés avec certains de ces outils.

**I. Editeur /Moteur 2D (spécialisé en 2D, mais certains font un peu de 3D)**

1. Construct (Complet /moteur 2D - windows only)

2. Game Maker (Complet /moteur 2D, windows/Mac - HTML5- ios/android)
3. Game Develop (complet /moteur 2D - Windows/linux)
4. RPG maker (complet pour du RPG /Moteur 2D/windows)
5. Wintermute (complet/ moteur 2D)
6. AGS (adventure games Studio) (complet/moteur 2D)
7. Ethanon (incomplet / moteur 2D/langage c++)
8. Java Monkey Engine ("incomplet ?"/ moteur 2D-3D/langage java)
9. Fife (incomplet /moteur 2D uniquement)
10. Clickteam multimedia fusion/fusion (complet moteur 2D (3D ?)window, mac, android ios)
11. Godot (complet, avec script)
12. Stencyl (complet, moteur 2D)
13. Gideros (complet, win/android, langage LUA)

## **II.Editeur / Moteur (3D)**

1. BGE (blender game engine) (complet /windows/linux/mac)
2. Openspace3D (complet, editeur de jeu (online et offline), peut être web based et utilise ogre comme moteur 3D)
3. Unity (complet editor de jeu online web based - payant pour une utilisation commerciale)
4. Maratis (outil de développement de jeu, opensource, directement lié à Blender !)
5. Blendelf (moteur 3D, opensource, exporter blender)
6. Ogre (moteur 3D, windows-linux)
7. Irrlicht (moteur 3D - windows)
8. Panda3D (moteur 3D - Windows)
9. IdTech (moteur 3D, open source win-linux)
10. Leadwerk engine (moteur 3D, payant, windows)
11. Esenthel (moteur 3D, payant, windows)
12. GameStart3D (moteur 3D, en cours de dev, windows)
13. 3Dgamestudio (moteur 3D, payant, windows)

### **II.2Autre engine complet, dérivé d'un jeu par exemple**

Ryzom : jeux MMORPG mis en open-source (win linux ?-mac ?)

## **III. Bibliothèques graphiques**

Il s'agit de quelques bibliothèques graphiques, mais pour les utiliser il faut connaître un langage de développement (c/c++ ou autre)

1. SDL (tout système/langage c/c++/purebasic)
2. SFML (tout système/langage c++)
3. DirectX (windows/langage c/c++/c#/purebasic)
4. OpenGL (tout système/langage c/c++/purebasic)

## **IV.langages simples (orientés jeux vidéos)**

les langages présentés sont essentiellement des basics ou des langages simples, tournés vers la création de jeux vidéos.

1. Blitz 3D (basic : assez complet, moteur intégré, gestion physique, collision, shaders (extensions)-payant 100€). ce logiciel n'est plus mis à jour.
2. Purebasic (basic : assez complet, moteur 3D (basé sur directX 9, SDI ou openGl au choix), moteur 3D (ogre 1.7, Irrlicht, next3D, MP3D..), collision, physique (bullet), shaders (via ogre, mp3D) - version démo / version payante (80€ update à vie)
3. Dark basic pro (basic : assez complet orienté jeux vidéos. Moteur 3D interne, collision, physique, shaders (limités) - version payante (60€) Moteur vieillissant.
4. Python & pygame (complet, langage interprété, utilisant des lib graphiques (openGl...) ou des moteurs 3D (pyogre). Pygame est dédié aux jeux vidéos.
5. C#/XNA (complet, très performant, windows-Xbox-Winphone -2D/3D, shaders...)
6. AGK (app game kit) (window, mac/android-ios) (complet, assez performant, payant environ 50€)
7. RFO basic (windows, android, gratuit)
8. GLbasic (windows, android)

Autres langages intéressants, si vous avez plus d'informations dessus n'hésitez pas :

- Flex (?) application type Ipad, Iphone, tablette..
- adobe air ?

-----

## **I.Moteur 2D (spécialisé en 2D, mais certains font un peu de 3D)**

### **1. Construct**

*Logiciel complet : permet de créer des jeux complètement (un petit éditeur d'image est même disponible)*

*Moteur 2D - windows (lib directX 9)*

*gratuit et open source*

*jeux compatibles : windows - directX 9*

Il s'agit d'un excellent logiciel de création de jeux vidéos, qui permet de faire des jeux 2D essentiellement (très peu ou pas de 3D).

Il est très performant, mais hélas ne tourne que sous windows (la bibliothèque graphique utilisée est directX 9).

Il permet la gestion des pixels shaders, et a beaucoup de fonctions.

De plus, on peut scripter en python avec, c'est toujours intéressant.

La communauté Anglophone est assez active.

Plus d'infos ici :

<http://www.scirra.com>

### **2. Game Develop**

*Logiciel Complet (toujours en cours de développement)*

*Moteur 2D - windows (lib SFML/open GL)*

*gratuit*

*jeux compatibles : windows/linux*

Game Develop est un logiciel de création de jeu 2D (basé sur la lib SFML, donc OpenGL si j&#039;ai bien compris).

Il est relativement simple d&#039;emploi, et est toujours en développement (comprendre : le développeur continue d&#039;ajouter régulièrement des fonctions dans le logiciel). Cerise sur la gâteau, il est réalisé par un français, donc, il est assez facile d&#039;avoir des infos ou de l&#039;aide.

Niveau performance, pour le moment, sur mes tests c&#039;est assez performant, ça consomme peu de ram, et en mode plein écran c&#039;est fluide.

De nombreuses fonctions sont disponibles, et de nouvelles fonctions arrivent régulièrement.

La communauté Fr est très active. Le développeur est sympa et très à l&#039;écoute des utilisateurs !

le site :

<http://www.compilgames.net>

### **3. GameMaker**

*Logiciel Complet*

*Moteur 2D et un peu 3D - windows / MAC / HTML5*

*gratuit en version lite (directx 8). Version complète payante (40 Euros - 100 € HTML5)*

*Jeux compatibles : windows/Mac*

Logiciel complet, qui permet de faire presque tous les jeux 2D que l&#039;on souhaite et dispose de quelques fonctions 3D relativement abouties. Si on ajoute certaines dll, on peut avoir d&#039;autres fonctions plus "puissantes" (comme GMogre qui permet d&#039;utiliser un peu le moteur Ogre, ou ultimate 3D qui permet de faire un peu de 3D)

On peut créer un jeu avec de simples drag&drop, mais aussi en "code" (du GML), un sorte de langage de script relativement simple mais assez complet.

Communauté très active. Beaucoup de DLL, extensions, et d&#039;exemples.

Par contre, la Version actuelle (la 8.1) est assez peu performante, voire assez lente dans certains gros jeux, car basée sur DirectX 8 et trop "généraliste".

Les scripts ne sont pas compilés, mais interprétés, donc ce n&#039;est pas non plus terrible de ce côté-là.

<http://www.yoyogames.com/>

### **4. RPG maker**

*Logiciel Complet pour la réalisation de jeu RPG de type Zelda.*

*Moteur 2D - windows*

*gratuit ?*

*Jeux compatibles : windows*

<http://www.rpg-maker.fr/programmes.html>

## 5. Wintermute

Logiciel Complet pour la réalisation de jeu en point & clic (jeu d'&#039;aventure)

Moteur 2D - windows

gratuit

Jeux compatibles : windows

Le logiciel n'est pas forcément très ergonomique, mais on peut obtenir des résultats tout à fait intéressants avec.

## 5. AGS (Adventure Games Studio)

Logiciel Complet pour la réalisation de jeu en point&clic (jeu d'&#039;aventure)

Moteur 2D - windows

gratuit

Jeux compatibles : windows

<http://www.bigbluecup.com/>

## 7. Ethanon

Non complet : Il faut savoir codé en C++ pour faire un jeu.

Moteur 2D uniquement (directX 9/open GL ?).

Windows.

Gratuit et open source.

Jeux compatibles : windows

<http://www.asantee.net/ethanon/>

## 8. Java Monkey Engine (JME) (2D et 3D)

A la fois incomplet (car ce n'est pas vraiment un éditeur de jeu) et "Complet" (car on peut quand même presque tout faire avec), mais Il faut savoir codé en java pour faire un jeu.

Moteur 2D (java, open gl ?).

Windows/linux/mac.

Gratuit et open source (?).

Jeux compatibles : windows/linux/mac

<http://www.jmonkeyengine.com/home/>

## 9. FIFE (incomplet /moteur 2D uniquement)

Non complet : Il faut savoir codé en python pour faire un jeu.

Le moteur est surtout axé sur les jeux en 2D isométrique

.

Moteur 2D uniquement.

Windows/linux.

Gratuit et open source.

Jeux compatibles : windows/linux/mac

<http://www.fifengine.de/>

## **10. Clickteam multimedia fusion/fusion**

*Logiciel complet : permet de créer des jeux complètement*

*Moteur 2D - windows, mac*

*Licence : environ 100€*

*jeux compatibles : windows/Mac*

*export vers : ios, android*

Il s'agit d'un logiciel de création de jeux vidéos, qui permet de faire des jeux 2D essentiellement (très peu ou pas de 3D).

<http://www.clickteam.com/fr>

## **11. Godot**

*Logiciel complet : permet de créer des jeux complètement*

*Moteur 2D - windows, mac*

*Gratuit.*

*jeux compatibles : windows/Mac/linux*

*export vers : ios, android*

Il s'agit d'un "moteur" de jeu qui permet de faire des jeux 2D essentiellement (très peu ou pas de 3D). Conçu par une société de jeux vidéos. (disponible vers janvier 2014)

<http://www.godotengine.org/wp/>

## **12. Gideros**

*Moteur de jeu+script : permet de créer des jeux, langage LUA.*

*Moteur 2D - windows, mac*

*Gratuit et licence (pour plus de fonctions).*

*jeux compatibles : windows/Mac/linux*

*export vers : android*

Il s'agit d'un "moteur" de jeu qui permet de faire des jeux 2D essentiellement (très peu ou pas de 3D). Surtout pour android.

<http://giderosmobile.com/>

## **13.Stencyl**

*Editeur de jeu complet : permet de créer des jeux.*

*Moteur 2D - windows, mac*

*Gratuit .*

*jeux compatibles : windows/Mac/linux*

*export vers : android/ios/flash*

Il s'agit d'un éditeur de jeu complet qui permet de faire des jeux 2D essentiellement (très peu ou pas de 3D). Surtout pour android.

<http://www.stencyl.com/>

---

## II. Editeur / Moteur de jeu (3D)

### 1. BGE (blender game engine)

Faut-il présenter l'excellent BGE

?

*Bien plus que complet*

*Modèleur, éditeur et Moteur 3D*

*Open-source windows/linux/mac*

*Jeux compatibles : windows/linux/mac*

*Pour du Online, il faut connaître python*

<http://www.blender.org>

Communauté très active, notamment sur le blender-clan

.

### 2. OpenSpace3D

*complet : la création des jeux se fait avec des sortes de "nodes" comme dans le BGE.*

*L'application dispose donc d'un éditeur complet.*

*Moteur de jeu (ogre 3D 1.8) + éditeur, les jeux peuvent être jouables via Internet (web base gratuit et open-Source pour tout type de projet (amateur, commerciaux)*

*windows*

*Jeux compatibles : windows*

<http://www.openspace3d.com/a-propos/>

## Informations complémentaires (d'après le post d'un des développeur du moteur (juin 2010)

:

moteur de jeux (et pas juste un moteur 3D), Open Source, libre et gratuit (pas de version restrictive dans le cadre d'une utilisation commerciale ou de royalties à payer sur les jeux vendus comme certain de ses homologues).

La plateforme contient un éditeur et un player (ce dernier peut être "uploadé" sur un site, et ainsi permettre de faire fonctionner l'appli dans un navigateur web).

Alors c'est vrai, le moteur ne permet pas de tout faire pour le moment, car nous sommes encore en version alpha, mais il permet déjà de faire énormément de choses, que ce soit au niveau 3d (au fait, j'ai vu que de nombreux posts plébiscitait Ogre, devinez le moteur 3d que nous utilisons...), au niveau physique avec Newton, ou avec les IHM (y'a pas que le clavier et la souris dans la vie), et on fait en sorte de sortir souvent les releases (1 par mois, pour l'instant on tiens les échéances).

Mais le principe général et bel et bien là: pas besoin de connaître la prog, la logique du jeu se construit un peu comme on assemble des briques de lego.

L'éditeur n'est pas une appli web, mais comme je l'ai déjà dit, on peut utiliser les applis à distance.

Pour utiliser les démos, il y a un plugin à installer, mais faut pas espérer autre chose si vous voulez avoir du rendu de qualité dans un navigateur.

Et pour finir, la plateforme est bien uniquement windoze, pour l'instant, mais il est prévu de faire du multiplateforme (au moins linux, on verra si des gens réclament pour mac).

### **Infos supplémentaire (04/2011) :**

Cette version intègre de nombreuses optimisations qui portent principalement sur:

- La mise à jour du moteur de rendu vers Ogre3D 1.8 ! En effet, la plupart des exports disponibles (notamment OgreMax) ne supportent plus Ogre 1.6.
- La majeure partie du code du moteur 3D a été réécrit pour de meilleures performances à l'utilisation et une meilleure lisibilité dans les sources.
- Optimisation de la gestion de la physique.
- Prise en charge du son 3D (OpenAL via la librairie CAudio)

### **NOUVELLES FONCTIONS**

Nous avons également intégré toute une série de nouveaux PlugITs parmi lesquels :

- la navigation "FPS Like" permet d'utiliser les contrôles clavier z, q, s, d pour le déplacement de la position et la souris pour l'orientation de la caméra
- la fonction "move to" permet de déplacer un objet ou la caméra à une position donnée.
- le plugIT "Rss" permet de lire un flux rss en temps réel dans votre scène 3D
- le plugIT Instantiate permet de charger et de décharger dynamiquement des scènes .xos (Format OpenSpace3D) et de gérer par exemple des niveaux de jeu.

### **NOUVELLES METHODES DE RENDU**

Côté rendu, OpenSpace3D gère désormais les textures de réflexion. Les ressources de shaders de compositions sont également applicables par default :

- Old Tv
- Night Vision
- Bloom
- Glow
- Blur
- ASCII...



## PROJETS EN COURS

Dans le cadre des projets OpenSpace3D, nous travaillons actuellement sur les points suivants:

- Gestion d'environnements naturels (Eau, ciel, soleil...)
- Gestion de nouvelles IHM : Kinect/Nonin/5DT/Epoc/SpacePointFusion
- Gestion d'un navigateur web dans un conteneur 3D

### 3. Unity

*complet*

*Moteur 3D*

*Gratuit - version payante (projet commerciaux ?) au alentours des 500 \$*

*windows/linux/mac*

*Jeux compatibles : windows/linux/mac*

*Editeur de jeu online web based*

<http://unity3d.com/>

### 4. Maratis

Il s'agit d'un outil de développement de jeux vidéos. Il utilise parfaitement avec blender.

*relativement complet et encore en cours de développement.*

*Moteur 3D*

*Open-source windows/linux*

*Jeux compatibles : windows/linux*

<http://www.maratis3d.org/>

### 5. Blendelf

*Non complet : il faut savoir codé en C++ pour faire un jeu, mais moteur avec exporter depuis blender !.*

*Moteur 3D*

*gratuit, open source*

*windows/linux*

*Jeux compatibles : windows/linux*

<http://www.blendelf.com/>

### 6. Ogre

*Non complet : il faut savoir codé en C++/purebasic pour faire un jeu.*

*Moteur 3D uniquement*

*gratuit (ou payant pour des projets commerciaux ?)*

windows

Jeux compatibles : windows

<http://www.ogre3d.org/>

<http://ogre3d.fr/>

A noter qu'Ogre est intégré en interne avec le langage Purebasic (ogre 1.7). Ce qui permet de l'utiliser de manière beaucoup plus simple qu'en C++.

## 7. Irrlicht

*Non complet : il faut savoir codé en C++/purebasic pour faire un jeu.*

Moteur 3D

*gratuit (ou payant pour des projets commerciaux ?)*

windows

Jeux compatibles : windows

<http://irrlicht.sourceforge.net/>

## 8. Panda3D

*Non complet : il faut savoir codé en C++ pour faire un jeu.*

Moteur 3D

*gratuit (ou payant pour des projets commerciaux ?)*

windows

Jeux compatibles : windows

<http://www.panda3d.org/>

## 9. IdTech3

*Non complet : il faut savoir codé en C++ pour faire un jeu.*

Moteur 3D

Open-source windows/linux

Jeux compatibles : windows/linux

On peut aussi ajouter IdTech3, le moteur qui propulsait Quake III à la grande époque. Il a un peu vieilli, mais certains jeux OpenSource actuels continuent à l'utiliser et à le perfectionner (Nexuiz, OpenArena...) ainsi que le plus connu (mais pas OpenSource) Enemy Territory.

L'idTech4 -qui fait tourner DOOM III, Quake IV, ET : Quake Wars...- sera passé en Open Source après la sortie de Rage, premier représentant de l'idTech5.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Id\\_Tech\\_3](http://fr.wikipedia.org/wiki/Id_Tech_3)

## 10. Leadwerk engine

*incomplet, il faut savoir coder pour faire un jeu.*

*payante (250€) windows*

---

<http://blenderclan.tuxfamily.org/html>

15/12/2019 5:52:17 / Page

*Jeux compatibles : windows*

Cet engine très performant est un engine professionnel. Il est utilisé dans certains jeux, car beaucoup moins cher que Unreal Engine par exemple.

### **11. Esenthel**

Engine 3D, 2D, très performant. De nombreux outils sont fournis.  
Payant (1ère licence environ 150€), windows.  
Version free.

Il faut connaître le C++.

### **12. Gamestart3D**

Engine 3D, 2D, très performant.  
Editeur de scène fourni. Scripting.  
Payant, windows.  
Version free.

en cours de développement.

Jeux compatible : windows, linux, mac, wii (?)

### **13. 3Dgamestudio**

Engine 3D, 2D, très performant. De nombreux outils sont fournis.  
Payant (1ère licence environ 150€), windows.  
Version free.

Il faut connaître le C++.

-----  
Autre "moteur" ou engine complet, dérivé d'Unreal Engine

### **Ryzom**

*complet, mais il faut savoir coder en C++ pour faire un jeu.*

*Moteur 3D*

*Open-source windows (linux?)*

*Jeux compatibles : windows (linux ?)*

Ryzom est un MMORPG développé par diverses sociétés professionnelles. (autrefois ce fut Nevrax, puis il a été racheté, pour finalement devenir open-source).

Cela signifie qu'ils ont mis à disposition les modèles, textures, animations, artwork et le code du moteur (serveur+client), etc..

<http://media.ryzom.com/>

<http://dev.ryzom.com/projects/ryzom/wiki>

-----  
-----

### III. Bibliothèques graphiques

Il s'agit de quelques bibliothèques graphiques, mais pour les utiliser il faut connaître un langage de développement (C/C++ ou autre)

#### 1. SDL (tout système/langage C/C++/purebasic)

*Tout système*

*Gratuite et open-source*

*C++/basic ou n'importe quel langage utilisant*

Librairie graphique relativement simple d'emploi, disposant de nombreuses fonctionnalités (graphique, texte, son (bien qu'il vaille mieux passer par Fmod pour ça semble-t-il)).

Elle est utilisée pour la réalisation de jeux 2D, mais aussi pour des applications graphiques (Blender l'utilise par exemple).

<http://www.libsdl.org>

Elle n'est pas ou peu utilisée pour des jeux commerciaux, malgré le fait qu'elle soit multi-plateforme.

Note : la SDL est intégrée à Purebasic, pour les jeux 2D version linux.

#### 2. SFML (tout système/langage C++)

*Tout système*

*Langage : C++, purebasic (wrapper incomplet ?), python (?), peut être d'autres langages.*

*Gratuite*

Bibliothèque graphique assez puissante (visiblement plus performante que la SDL). Elle est assez récente et permet de réaliser des jeux 2D, ou des applications graphiques (l'excellent éditeur de jeu Game Develop l'utilise par exemple).

<http://www.sfml-dev.org/index-fr.php>

#### 3. DirectX (windows/langage divers)

*Windows*

*"Gratuit"*

*langage : C++, C#, purebasic*

Bibliothèque graphique très puissante et performante. permet de réaliser des jeux 2D, ou des applications graphiques (l'excellent éditeur de jeu Construct utilise).

Cette bibliothèque est disponible que sous windows.

Il est possible que certains jeux utilisant soient "jouables" sous linux avec Wine.

C'est une lib professionnelle, utilisée dans de nombreux jeux commerciaux.

Note : pour les jeux en version Windows, elle est intégrée à purebasic (dx9)

#### **4. OpenGL (tout système/langage c/c++)**

*Tout système*

*Gratuite et open-source*

*Langage : c++, purebasic, java, python, etc...*

Bibliothèque graphique très puissante. Elle permet de réaliser des jeux 2D/3D, ou des applications graphiques.

Note : elle est intégrée à Purebasic, pour les jeux en version windows, mac ou linux.

-----  
-----

### **IV.langages simples (orientés jeux vidéos)**

Les langages présentés sont essentiellement des basics ou des langages très simples, tournés vers la création de jeux vidéos.

#### **1. Blitz**

Plusieurs déclinaisons :

- blitz basic

- blitz 3D

<http://www.blitzbasic.com/>

Blitz3D est un langage assez simple, et plutôt puissant. A l'aide d'une extension (Fast extension), vous pouvez ajouter des shaders à vos jeux (reflection, refraction, dof, shadow, nmap, spec map...).

Hélas, ce langage évolue plus depuis 2006/2007. Il reste cependant tout à fait performant, encore aujourd'hui.

Le site officiel regorge d'exemples très nombreux et très intéressants.

On peut aussi utiliser blitz3D avec Leadwerk engine, un engine de jeu très performant (mais payant 100€), pour la création de jeux professionnels.

Langage basic :

- assez complet (jeux 2D et 3D)
- moteur 3D intégré
- pas d'anti-aliasing
- gestion physique, collision
- quelques shaders (par "fastextensions")
- le langage est plus développé
- payant 100€

Export depuis blender : .b3D

Il existe des scripts pour la 2.49.

Normalement, cela exporte les animations avec armatures

Je ne sais pas pour les 2.5x/2.6x

## 2. Purebasic

<http://www.purebasic.com/french/>

Le purebasic permet de réaliser des jeux 2D, 3D (avec ogre3D en natif, ainsi que directX9, SDL et OpenGL en natif), mais aussi des applications.

Il est très performant (presque autant que du c/c++), et plutôt puissant.

Il est multi plateforme (windows, mac, linux). par contre, il semble poser quelques problèmes (lié à directX9) sur les cartes graphiques très récentes et directX 11 (à confirmer).

Avec purebasic, vous pourrez concevoir entièrement un jeu (2D/3D), réaliser du gameplay, des interfaces.

Vous avez aussi un exemple dans la doc d'un serveur/client. Donc, il est tout à fait possible de concevoir un jeu en réseau local ou un jeu en ligne.

A l'heure actuelle, il y a quelques exemples de scènes 3D, de démo de jeux ou d'exemples de jeu. Ce langage est vraiment très puissant, notamment par le fait qu'il utilise Ogre comme moteur natif (pour la 3D) ou directX9 pour la 2D.

D'autres moteurs 3D sont disponibles :

- irrlicht (wrapper)
- mp3D (en direct, après avoir installé l'extension MP3D) : excellent moteur (2D et 3D) avec de nombreuses fonctions, physic, shaders, post-processing, etc..
- Next 3D (plus mis à jour ?)

Il est régulièrement mis à jour et étoffé.

La dernière version sortie date de novembre 2011 et elle a ajouté beaucoup de fonctions en 3D (passage à ogre 1.7).

Langage basic :

- assez complet (jeu 2D, 3D, et applications)
- moteur 3D : ogre 1.7 (en natif) et d'autres (MP3D, irrlicht). Le moteur graphique ogre est superbe et offre de très bonnes performances (affichage de plus de 500 000 faces dans certains cas). Mais il nécessite l'utilisation de la CG pour certaines fonctions (shaders, static geometry,

etc..) comme tous ces types de moteurs.

- anti-aliasing x6
- collision, physique (bullet)..
- shaders (via ogre)
- version démo / version payante 80€ (update à vie)
- le langage continue à être amélioré très régulièrement
- il est possible de programmer en POO, en ajoutant quelques modules ou lib.

Export depuis blender : .mesh (ogre),.x, .b3d, .3ds

Il existe des scripts pour la 2.49. et 2.5x

Les armature et certains shaders sont exportés depuis blender.

### 3. Dark basic pro

Le dark basic est un langage très orienté jeux vidéos.

Cependant, le moteur semble assez vieillissant et peu performant si on le compare à ses "homologues" (purebasic et blitz3D).

Comparé au moteur 3D de purebasic (ogre), le moteur 3D de dark basic semble assez vieux, mais reste intéressant pour des petits jeux amateurs.

Je ne sais pas si ce langage est mis à jour régulièrement. On dirait que l'entreprise qui s'en occupe se concentre sur les pack d'objets 3D ou des utilitaires (éditeurs, fps creator, etc..).

A ce propos, une des choses intéressantes est justement le fait que ce langage soit aussi disponible avec de nombreux utilitaires pour développer vos jeux : éditeur de niveau, éditeur d'objets, ou de scènes, etc...

basic :

- assez complet orienté jeux vidéos (jeu 3D surtout).
- moteur 3D interne (assez vieillissant, mais encore exploitable)
- collision, physique (?)
- shaders (limités)
- payant environ 60 €

Export depuis blender : .x

Il existe des scripts pour la 2.49. et 2.5x

Pour les armatures, je ne sais pas si c'est exporté.

### 4. python :

<http://www.python.org/>

Python est un langage interprété à l'inverse du C++ qui est compilé. Cela donne quelque chose de légèrement moins rapide mais qui a le gros avantage d'être portable, ce qui est non négligeable.

Il force une présentation propre des scripts en basant sa syntaxe sur l'indentation et est

simple à aborder car demande moins de rigueur que d'autres langages comme le C (ou le C++).

Il est sur ce point assez comparable au BASIC sur lequel il a l'avantage de supporter la POO, ce qui n'est pas le cas de tous les langages BASIC.

Il est aussi extensible grâce à un système de module très souple et est très bien documenté (doc). Ainsi, on trouve de nombreux modules sur le net ce qui permet de l'utiliser aussi bien pour des jeux (PyGame) que pour des applications plus pointues (NumPy/SciPy).

Ces modules sont généralement bien documentés également, notamment grâce au framework Sphinx développé à cet effet et qui utilise les annotations du code pour créer une documentation claire et complète, équipée d'un sommaire et d'une fonction de recherche facilitant grandement la navigation.

C'est un langage très utilisé qui possède donc une forte communauté pouvant soutenir ces utilisateurs, aussi bien débutants que confirmés.

Python est utilisé avec Blender pour la création du game play (lié aux logic bricks), mais aussi pour l'ajout de fonctionnalités (scripts, add-ons, etc..).

Il est à noter que Python est très performant pour la 2D en application, car il est utilisé pour le développement du logiciel 2D Mypaint, dont les performances 2D sont tout à fait excellentes.

## **pygame**

<http://www.pygame.org/>

tout système/langage python

Tout système

Gratuit et open source

python

Pygame, c'est Python + SDL. Toutes les commandes sont bindées en Python et permet la réalisation de jeux et logiciels en 2D.

## **5. XNA/C#**

Langage de développement (un peu plus complexe qu'un basic, mais plus simple que du C++), créé par Microsoft en 2002.

Ce langage gratuit permet de développer des jeux pour PC, Windows Phone et Xbox/360, ce qui s'avère très intéressant.

De nombreux jeux professionnels et de belle qualité sortent grâce à ce langage (Bastion, Magicka..).

Les jeux réalisés peuvent être en 2D ou en 3D;

Les techniques modernes sont utilisées et utilisables :

- shaders, per pixel lighting, fx (bloom, distortion, flou), etc...

Il existe des bibliothèques ajoutant des fonctionnalités, comme :

- NeoForce : lib permettant d'ajouter ce que l'on appelle des gadget 2D (zone et texte, bouton..)



## 6. AGK

AGk (app game kit) est à la fois un langage, un IDE et un moteur de jeu.

Concernant le langage, on a le choix entre :

- le basic (dérivé de dark basic, donc très facile à apprendre)
- le C++
- le pascal

Le moteur est assez complet (en version 1) et orienté jeu 2D.

La version 2 ajoute des possibilités en 3D, shaders, blendmode, etc...

L'IDE est livré avec quelques utilitaire, mais rien de vraiment top (pas d'éditeurs de map par exemple)

L'IDE est dérivé de codeblock.

Cet outil permet d'exporter vers windows, mac, ios, et android.

Les jeux ont de très bonnes performances en général (jeux 2D).

Quelques jeux commerciaux sont sortis avec cet outil.

<http://www.appgamekit.com/>

## 7. GLBasic

Il s'agit d'un langage pour développer des jeux, basé sur le basic.

[plus d'infos plus tard]

## 8. RFO basic

Ce langage proche du basic permet de développer des jeux 2D pour android. On peut d'ailleurs développer directement sur android.

-----  
-----

Exemples de jeux Commerciaux réalisés avec certains de ces outils :

### OGRE :

- Torchlight (excellent hack and slash 3D)
- jack keane (aventure)

- Ankh (aventure)
- steampunk legend : jeu 3D, avec de très beaux graphismes
- ...

#### **Unity3D :**

- pas mal de jeux commerciaux sont sortis. Voir le site Unity3D.

#### **Blitz3D :**

- visiblement quelques jeux 2D sont sorties sur des sites de jeux commerciaux

#### **Purebasic :**

- quelques jeux 2D (sortis ou en cours de dév): lethal judgement, Restricted Area, egypte puzzle

#### **Dark Basic Pro :**

- un jeu spatial vendu (j'ai oublié le nom et d'autres...

#### **AGK**

- Quelques jeux sont disponibles sur google play et pas mal sur ios (itunes)

#### **Python :**

- je n'en connais pas, si vous en connaissez, laissez un message.

#### **XNA/C# :**

- la liste est très longue : beaucoup de jeux sur xbox sont développés en C#/xna.  
Quelques titres : Bastion, Magicka ...