



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

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

**Subject: Re: 2 moteurs de jeux open-sources**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 16/5/2010 12:57:18

C'est Construct, et non Constructor.

Sinon, moi aussi je l'ai testé (je sais que tu le sais

) et notamment les pixel shaders, mais là ben...Je trouve qu'il manque des trucs pour pouvoir modifier le sprite dans ça totalité et non juste un pixel quoi...Le problème c'est qu'on ne maîtrise pas du tout le parcours du shader sur l'image, l'ordre de traitement et tout...Il manque donc, à mon goût, quelques trucs, mais c'est tout de même un bon logiciel.