



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: blendman

Contribution le : 17/5/2010 9:29:34

Citation :

Bobibou a écrit:

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 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 est tout de même un bon logiciel.

faut poster sur le forum officiel, bien que les devs ne soient pas très présent à mon goût

.

Citation :

sralim a écrit :

Dit, blendman, t'as trouvé comment faire des " projectiles " ?oui, bien sûr mais ça dépend de quel type de projectiles tu parles

.

Tu veux savoir quoi précisément ?

Tu parles de particules ? de physique ? de créer un objet quand on appuie sur une touche ou un clic souris par exemple ?

Sinon, j'ai ajouté un autre logiciel gratuit de création de jeu en 2D, réalisé par un français avec une communauté très active en plus : game develop (voir le 1er post)

.