



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..non 3 moteurs de jeux open-sources

Posté par: ebrain

Contribution le : 17/5/2010 11:46:44

Dans le cas de Nexuiz c'est plus compliqué que cela :

Citation :

Nexuiz is based on the Darkplaces engine, built on OpenGL technology. The darkplaces engine is an advanced Quake1 based engine developed mainly by Forest "LordHavoc" Hale, who has been working with the Quake1 engine for many years. A few of Darkplaces main features are Quake3bsp support, realtime lighting and shadowing, new particle effects, advanced menu system, and Md3 model support.

<http://www.alientrap.org/nexuiz/information>

En gros c'est du idTech1 lourdement modifié, avec quelques morceaux de idTech3 par dessus.

Signé

, qui bave devant chaque news sur idTech5 et son premier représentant à venir qui est Rage, et confesse volontiers une admiration certaine envers le maître Carmack

.