



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: Des moteurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: blendman

Contribution le : 18/5/2010 11:58:51

Citation :

Tchicho a écrit:

Je me souviens qu'on avait mis pas mal de liens sur "feu" le blog de Valenco (<http://valenco.blogs.3dvf.com/>)... A consulter. Je vais regarder ça et voir si je peux ajouter des choses

.

JE recherche surtout des applications complètes, qui permettent comme le BGE, GameMaker, Construct ou GameDevelop de réaliser un jeu très facilement et rapidement

.

Mais j'ai quand même ajouter des moteurs 2D/3D ainsi que des bibliothèques graphiques, ça peut toujours servir

.

Citation :

Un qui avait beaucoup plu : Wintermute Engine (<http://dead-code.org/home/>), qui permet de faire d'excellents jeux d'aventure ! Je l'ai ajouté, autant que je l'avais aussi testé celui-là.

Même s'il est orienté point & clic, il peut être utile

Citation :

Et j'ai découvert un moteur 3D, plus orienté serious game, qui permet de faire son truc sans une ligne de code (<http://www.openspace3d.com/a-propos/>). Je l'ai ajouté, je le testerai à l'occasion.

Citation :

jj67trofor a écrit:

Pourquoi ne pas également citer Unity 3d ! Je l'ai ajouté.

Citation :

eddy a écrit:

et pourquoi ne pas citer SDL aussi ? A la base, ce qui m'intéressait pour ce sujet c'était des éditeurs de jeux complets ou au minimum des moteurs de jeux complets.

J'ai tout de même ajouté une partie bibliothèque graphique pour ceux que ça intéresse.

Mais ce serait cool d'avoir un exemple d'un logiciel de création de jeu complet, comme est le cas des autres lib, ça permettrait de la mettre plus en valeur.

Eddy : je trouve le reste de ton message très irrespectueux à la fois pour les créateurs de ces logiciels, mais aussi pour les utilisateurs. Je ne développe pas plus, mais franchement j'ai été très déçu

.

Citation :

SDL, est puissant ! (n'est-ce pas Blendman

)on dirait que est pas mal, est vrai. Mais pour avoir une vraie idée de ses performance, il va falloir que j'attende d'avoir sur ma map environ 2000 objets d'affichés avec de l'alpha, du pathfinding, du scrolling, de la gestion d'event régulier, etc..

.

Mais pour le moment, la SDL a l'air pas mal du tout (faut quand même bien connaître le c++ pour s'en sortir, ou alors faut connaître un bobibou

).

Citation :

tibo a écrit:

Super, ce topic est bien parti pour devenir une référence

edit : et du coup, tu peux peut être ajouter le BGE, même si évidemment ici tout le monde connaît
Yep est fait, d'autant que le BGE est quand même l'éditeur de jeu 3D le plus complet qui soit vu qu'on peut directement faire nos propres modèles dedans (ou l'inverse d'ailleurs

)

.