



**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: Bobibou

Contribution le : 18/5/2010 17:58:31

Citation :

on dirait que c'est pas mal, c'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..

Wohp ! Minute, papillon.

Pour les 2000 objets, tu peux déjà testé, c'est qu'un fichier à remplir.

Et la gestion d'event est plus que régulière, elle est permanente.

Enfin c'est pas la sujet de la discussion...

En ce qui concerne le point de vue d'Eddy, je pense qu'en le modérant (je ne l'avais pas non plus perçu comme violent mais bon...), c'est parfaitement défendable. Ces logiciel (dont je respecte entièrement les créateurs) sont puissants, bien conçus, et sont très utiles pour faire des maquettes, voire même plus, ou des mini-jeux. Certains pourront même créer des jeux vraiment puissants...Mais moi, je me sent toujours un peu brimé, pas assez libre, en les utilisant...Enfin il faut dire qu'il m'arrive même de ne pas me sentir assez libre avec des lib haut niveau en prog...