



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 20:06:56

Citation :

Bobibou a écrit:

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...

Si si, c'est tout à fait le sujet

, car on parle des performances de la SDL (ou de n'importe quel soft ou moteur ou lib de jeux d'ailleurs) et donner des infos sur cette librairie c'est intéressant pour tous

.

Pour tester les performances, j'ai bien précisé qu'il fallait le scrolling, car c'est là souvent que je vois les problèmes de déchirements ou de tremblement de l'écran :

- GM (directX 8) : son écran se "déchire" un peu.
- Game develop (SFML) : il y a de légers tremblements ou déchirement de l'écran.
- Construct : l'écran est absolument nickel et superbe (ce soft m'a vraiment emballé pour le moment, c'est le plus performant que j'ai testé).

Je n'ai pas testé suffisamment les autres moteurs 2D pour comparer

.

Donc, pour la SDL, j'attends le scrolling, et l'image répétée en background pour voir déjà ce que ça donne, s'il y a du déchirement/tremblement ou pas.

Sur Freedroids (un des meilleurs jeux avec SDL auquel j'ai joué), il y avait un peu de déchirement/tremblement de l'écran, mais le jeu restait sympathique.

Donc, si tu arrives à faire un scrolling fluide sans déchirement ni tremblement, le test sera vraiment concluant et on pourra dire "con-traya" (référence à Stargate

).

Citation :

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. tout à fait. J'ai d'ailleurs expliqué à Eddy en Mp que son opinion était bien entendu compréhensible (vu que je la comprends moi aussi), mais aussi que ces softs étaient tout très intéressants pour beaucoup d'utilisateurs (dont moi aussi

), et que le travail des auteurs développeurs de logiciels était formidable (sérieux, grâce à eux on a plein de softs pour faire plein de trucs, la classe quoi).

Je respecte le travail des autres (même si ça ne me plait pas toujours

), c'est pour cela que j'ai du respect pour ce que tu fais, pour ce que fais Eddy, etc

.

MAis y'a pas de soucaille Ophélaïlle, je voulais juste faire attention parce que si un auteur de ces logiciels passe sur ce forum, je ne voudrais pas qu'il se sente "blessé" ou je ne sais quoi et qu'il arrête de développer son logiciel.

Quand on voit ce qui s'est passé après la diffusion du trailer de Durian, les messages/ réactions sur le blog de Durian et la démoralisation des participants au projet, on se rend compte qu'il faut faire gaffe à ce qu'on dit

.

Citation :

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...Je pensais aussi que ces softs n'étaient bons à faire des maquettes, ou des petits jeux amateurs.

Mais en découvrant Construct, et en faisant mes tests, je me suis rendu compte qu'on pouvait avoir une qualité professionnelle avec un éditeur de jeu (un "game maker") avec des performances assez excellentes, bien que, hélas, non optimisée (prévue pour de grosses bécanes quoi)

.

Citation :

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...

.

Je comprends, moi aussi, je me sens brimé avec certains softs, on voudrait toujours ajouter nos propres fonctions, même avec Blender il m'arrive de me dire qu'il manque telle fonction ou telle autre. Mais je suis quand même très content de les utiliser ces logiciels

.