



**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: Maximax

Contribution le : 19/5/2010 10:30:45

Même si j'utilise un moteur 2d pour créer mes petits jeux, j'adhère pleinement aux propos d'Eddy. et plus; un programmeur pense exactement la même chose. Maintenant pour ceux et celles dont le temps manque ou les connaissances manquent, cela peut être intéressant.

Pour avoir quelques projets un peu lourds, je ne suis pas bien sûr qu'il y est un gain de temps entre les moteur tout fait et pas optimisé pour son jeu et un moteur à faire dédié à son jeu.

Enfin, si j'ai bien compris le sens où portait ce sujet...

allez zou !

EDIT : les soi-disants moteur "sans programmation" avec des évènements etc... demandent tout de même d'avoir des bases solides en logique et en grafset.