



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 Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: blendman

Contribution le : 20/5/2010 15:25:15

Citation :

eddy a écrit:

j'ai trouvé un autre moteur de jeu Java:

<http://www.13thmonkey.org/~boris/jgame/>

que le créateur porte sur flash

Ah mais ça c'est cool, je vais le rajouter et le tester aussi

.

Pour les autres liens, faudra que je regarde ça quand j'aurai plus le temps.

Citation :

sinon comme jeu:<http://sourceforge.net/projects/jake2/>

je vais regarder aussi.

D'ailleurs, à propos de java, j'ai oublié l'excellentissime [LGM](#), ou encore [enigma](#), qui sont grosso-modo des "clones" volontaires gameMaker mais en java, et avec des fonctions en plus même

.

Enigma permet de compiler son jeu, alors que LGM ne permet pas pour le moment de le compiler, jsute de le convertir de GM8 vers GM6, mais si j'ai bien compris, ils pensent intégrer prochainement une compilation pour réaliser ses jeux avec LGM, et là ce serait la très grande classe pour ceux qui utilisent GM, car on se retrouverait alors avec le langage GMI qu'on peut exploiter avec LGM

.

[edit]mince, j'ai testé le jeu jake2, mais c'est une sorte d'émulateur de quake2, il faut le jeu quake2 pour le tester.[/edit]

[edit2]J'ai testé les jeux proposés par jgame et j'espère je suis sûr qu'on peut faire beaucoup mieux que ça avec ce moteur.

Parce que là, c'est très amateur (très en dessous de la plupart des démos de bases de jeux qu'on voit avec n'importe quel autre moteur ou logiciel de création de jeu).

D'ailleurs c'est très dommage que leurs exemples soient si mauvais, car lorsque l'on regarde les tutoriaux et notamment l'utilisation couplé à Jogl, on se rend que le moteur semble tout à fait performant et intéressant.

Du coup, j'ai installé jgame, mais il faut savoir développer en java pour l'utiliser. Donc,

tant pis ce sera pour plus tard, c'est bien dommage ça m'intéressait mais je n'ai pas le temps de me mettre à java, même si ce n'est pas l'envie qui me manque