



**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: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 20/4/2011 18:49:16

Dans les langages simples et orientés jeu vidéo, on peut signaler [Lua](#). C'est un langage de script comme Python, et n'est donc à la base pas destiné à créer des jeux complets ; mais quelques framework sympas, comme [LÖVE](#), permettent de faire facilement des trucs vraiment chouette

En ce moment je teste [MicroLuaDS](#), qui permet d'exécuter du Lua sur la portable de Nintendo. (un bon exercice pour apprendre à faire du code optimisé, vu les restrictions de mémoire ).

Bref, c'est simple et sympa, et la communauté est accueillante