



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 : 9/11/2011 9:08:07

J'ai testé [Flare](#) juste après le post de Blendman et je me rends compte que j'ai oublié de donner mon avis. Bin c'est bien sympa !

Sans même toucher au moteur, on arrive déjà à "modder" facilement et à créer des nouvelles maps, des nouveaux monstres, nouvelles armes etc. Tout se fait en éditant des fichiers de config, c'est sans doute pas le système le plus moderne mais c'est très simple et efficace.

Bref pour créer un hack'n'slash old school en vue iso (un diablo-like quoi), même sans coder y'a déjà de quoi faire un truc sympa.

Au passage, le blog détaille aussi bien le développement du moteur que le développement du jeu qui lui sert de fil rouge. C'est donc intéressant à lire même si vous utilisez un moteur différent.