



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: ProtonFox

Contribution le : 13/8/2016 18:28:14

Bonsoir, si je peux me permettre de remonter ce topic, je rajouterais [Allegro](#) qui est une bibliothèque capable de gérer les graphismes, sons et événements comme la SDL ou SFML, ce qui permet de créer un jeu 2D. Il y a visiblement un moyen de la faire fonctionner avec OpenGL ou DirectX pour faire de la 3D (après ça ne semble pas être son point fort...). Elle est gratuite, libre et open-source. Elle a aussi l'avantage d'être multi-plateformes. C'est celle que j'utilise pour mon projet de jeu 2D en C++ et j'en suis satisfait. Elle n'est pas trop compliquée d'utilisation.

C'est une bibliothèque C/C++ mais des bindings pour Lua, Chicken Scheme, Common Lisp, Go, Java et Python existent (selon leur site, je ne sais pas s'il y a en a d'autres ou s'ils sont maintenus correctement).

C'est une bibliothèque assez connue quand même, ça me surprend un peu qu'elle ne soit pas mentionnée ici.

Enfin bref, excusez-moi pour le déterrage mais je trouve dommage qu'un topic qui a pour but de rassembler une liste de moteurs/éditeurs/API de jeux gratuits/libres soit à l'abandon... On peut quand même toujours trouver des choses qui valent le coup.

Edit: En relisant la liste, je constate par ailleurs qu'elle aurait besoin d'une mise à jour, pour preuve que ça évolue vite! J'ai par exemple découvert que Blitz3D est dorénavant gratuit et open-source (depuis 2 ans!)? C'est juste dommage que Blendman ne soit absent et que ce topic soit laissé à l'abandon, car il s'agit là de choses en perpétuelle évolution et qui intéressent plus d'un. Bon, ce n'est que mon point de vue. Bonsoir à tous!