



**Forum: Igre**

**Topic: Izrada igara**

**Subject: Re: Izrada igara**

Poslao: slobodan

Postano : 13.04.2010 12:28:13

Za razliku od tebe, ne poznajem sve ljude koji se ozbiljno bave izradom igrica, ali koliko mi je poznato o ljudima i timovima o kojima sam èitao, dio ekipe koja se ozbiljno bavi izradom igrica kupi veæe gotov engine, a dio se odluèi na izradu vlastitog. Ovi koji kupe engine ga èesto jo<sup>1</sup> dorade za svoje potrebe. Razvoj ko<sup>1</sup>ta, pogotovo ako krene<sup>1</sup> od nule.

Bacio sam pogled na blender engine - spor, ru<sup>1</sup>i se, i ona "yo frankie" igrica je na mom Q6600 OCana na 3.0 s XFX 8800 zaèudno trzava i neigriva, i blokira. Ujedno, stisne<sup>1</sup> li tipku esc, neæe te odvesti u meni nego æe kompletno izaæi iz igrice, odmah. Kao <sup>1</sup>to rekoh, "gle fora", ali za "ozbiljnu izradu igrica" <sup>1</sup>to god to tebi znaèilo ba<sup>1</sup> i nije. Mo<sup>1</sup> recimo "brzinski" slo<sup>3</sup>4iti nivo da bi vidio da li je neki koncept igre ok.

A kako govorimo o besplatnim alatima (odnosno u konkretnom sluèaju engine), kad veæe pominje<sup>1</sup> neke stvari, èudi me da nisi pomenuo [crystalspace](#), [OGRE](#), [irrlicht](#), a ima ih jo<sup>1</sup> hrpa, dovoljno je u googleu napisati "open 3d engine", i primjereniji su razvoju igrica od blenderove finte.

Slaganje nivoa mo<sup>3</sup>4e<sup>1</sup> sasvim fino raditi u blenderu, ne treba ti ni<sup>1</sup>ta drugo, AFAIK svi ovi engineovi koje sam naveo podr<sup>3</sup>4avaju blender formate.

A to je samo grafika. Tu jo<sup>1</sup> ide zvuk, koji je pomalo problematièan ovisno o tome <sup>1</sup>to koristi<sup>1</sup> i na koji naèin.

No za poèetak, python u ruke, malo sku<sup>3</sup>4iti algoritme, sku<sup>3</sup>4iti kako zapravo poslo<sup>3</sup>4iti igricu da uopæe radi, a onda se tek upu<sup>1</sup>tati u C, C++, 2D/3D engine razlièite vrste i slièno.