

10 февраля 2014 года игровая студия [ОКАМ](#) выпустила под лицензией MIT игровой движок Godot, как и [обещала](#) .

Godot — малоизвестный (т.к. до сегодняшнего дня он не выходил за пределы ОКАМ), но обладающий большими возможностями движок, по функциональности почти не уступающий одному из «мейнстримов» в геймдевелопменте — Unity (но с ориентацией, прежде всего, на 2D, в отличие от него):

- Поддерживаемые платформы: GNU/Linux, Windows, OS X, Wii, Nintendo 3DS, PlayStation 3, PS Vita, Android, iOS, BBX, Web (asm.js, Native Client, Flash).
- Простой в изучении API и язык для игровой логики.
- Графическая среда разработки.
- Симуляция физических процессов.
- Инструменты для работы с анимацией.
- Встроенный отладчик.
- Специальные инструменты для повышения производительности игр.
- Возможность «развёртывания игр в один клик».
- Поддержка как 2D, так и 3D (с упором на 2D).
- Интеграция VCS (Git, Hg и другие).
- Возможность расширения функциональности плагинами.

>>> [Исходный код](#)

>>> [Скачать](#)

>>> [Документация](#)

>>> [Скриншоты среды разработки](#)

>>> [Примеры игр, созданных с помощью Godot](#)

Автор: adm
10.02.14 20:11 -

[gamedev](#) , [game engine](#) , [godot](#) , [история успеха](#)

Read more <http://feedproxy.google.com/~r/org/LOR/~3/nQYagx197ZY/10164306>