



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Redstar

Contribution le : 20/9/2021 14:05:12

Coucou tout le monde,

Je vais enclencher un wip pour vous parler du moteur de jeu Godot et d'un projet que j'ai commencé il y a quelques mois. Dans ce wip, je vais juste "raconter ma vie" et en même temps, j'ai envie de vous faire découvrir le moteur.

Un petit prologue:

J'ai pratiqué le BGE, de manière intense, et ce dans les alentours de 2016 (un peu plus tôt genre 2014 ? Je ne me souviens plus). J'ai tout de suite compris que sans connaissances en python, j'irai pas bien loin. Je me souviens que je me débrouillai plus ou moins bien avec le Batch pour Windows et le Bash chez Linux (très peu) mais sans plus car c'était plus à l'école qu'ailleurs...

Du coup j'avais dû apprendre le python, en plus des autres compétences requises pour la 3D, l'animation, la création de texture, etc.

Donc, je reviens à Godot:

Celui qui exploite encore le BGE/upBGE ne sera pas dépaysé (sur la technique) en passant sur Godot. Cela dit, on semble vendre Godot comme "facile", "accessible"... je ne dirai pas ça personnellement. C'est pas plus facile qu'Unity ou UE4 (maintenant le 5 ?). Il y a des tutos "prise en main" sur le site officiel, mais ça s'arrête à ce terme: il sera nécessaire de chercher l'information ailleurs pour aller plus loin. Pour l'adepte qui découvre le logiciel, ce qui est dommage, c'est qu'on le guide d'office sur la programmation, donc ce dernier risque d'être perdu, au départ. Il y a bien un système en brique logique (ou système nodal) mais on ne le vend pas aussi bien que la programmation, peut-être est-ce réservé aux ateliers pour enfants, et encore ? Bref, programmation = plus de liberté, faut pas se le cacher.

GDScript = python (enfin, dans la façon de coder, le BGE pour ça, c'était plus "pur python")
C# = C# (c-sharp pour la prononciation), les exploitants d'Unity connaissent.

Ce qui est bien cependant, c'est que l'on peut télécharger des exemples "jouable" et analyser le contenu mais sans aides si pas de commentaires dans les lignes de code...

Donc, vu que j'ai déjà des notions de base, l'adaptation n'a pas été très difficile mais j'ai voulu rester prudent, j'ai estimé commencer par un projet 2D "simple" et j'ai choisi de faire un STR (stratégie temps réel). J'ai ressorti du grenier [mon tout premier jeu pc](#), un jeu Canadien, [j'avais même acheté le deuxième](#) quelques années plus tard, plus moderne.

À l'époque, on était à la mode Command & Conquer (si je ne dis pas de bêtises).

Et donc, c'est ce concept que je souhaite reproduire. Je ne compte pas aller trop loin non plus, juste le minimum, à savoir, le bulldozer, le camion-benne, le camion-citerne, la jeep, le tanker, le char d'assaut et les bâtiments pour la génération des ressources et unités.

J'en raconterai plus plus tard.