



Beste de savoir

Apprendre à créer des jeux : Compte rendu d'expérience perso

20 juin 2019

Table des matières

1.	Introduction	1
2.	Qu'est-ce que GameCodeur ?	2
3.	Les inconvénients	2
4.	Est-ce gratuit ?	3
5.	Mais au fait... pourquoi présente-tu cette « école » ?	3

Bonjour à toutes et à tous, et bienvenue sur ce billet !

Aujourd'hui, j'aimerais vous présenter, avec l'accord du Staff, une « école » en ligne consacré au développement de jeux vidéo : [GameCodeur](#) ↗



Avant de commencer, je tiens à préciser que je ne gagne rien à présenter cette « école » et encore moins si vous souscrivez à un abonnement !

1. Introduction

Il y a quelques années, alors que j'ai regardé mon frère jouer à un jeu, j'ai souhaité moi aussi créer mon propre jeu vidéo. En une semaine, j'apprends comment faire, en un mois, mon jeu est terminé. Ça, c'était ma théorie. En pratique, c'est bien plus compliqué.

J'avais donc cherché sur internet comment créer son jeu et je suis tombé sur des forums disant qu'il fallait apprendre le langage C. Ce que j'ai fait.

Puis, le temps passe, j'apprends plein de choses sans savoir exactement où je vais, j'achète des cours vidéo sur différents sujets du jeu vidéo et je me retrouve à ne pas avoir beaucoup avancé.

Aujourd'hui, on peut trouver de nombreux cours vidéo et écrit, gratuits ou payants sur la création de jeux vidéo. Cependant, bien que ces ressources soient très bonnes, on apprend souvent à créer un début de prototype sans vraiment comprendre le but et ce que l'on fait. A la fin du cours, on n'a pas appris grand-chose.

J'avais donc abandonné l'idée de créer mes propres jeux. Trouver des ressources claires, faciles et structurées était extrêmement difficile.

Il y a quelques jours, j'ai vu une publicité sur mon fil d'actualité Facebook. Une « école » pour apprendre à créer des jeux. J'ai cliqué, et je me suis inscrit.

2. Qu'est-ce que GameCodeur ?

2. Qu'est-ce que GameCodeur ?

GameCodeur, c'est une « école », comme le nomme son créateur, de jeux vidéo. On y retrouve tout un tas de choses :

- Des cours vidéo
- Des GameJams privées
- Des e-books
- Un tchat avec d'autres élèves
- Et bien d'autres choses encore

Les cours sont en fait des ateliers. Ils se veulent très facile à suivre, même pour celles et ceux qui n'ont jamais programmé avant. Pour commencer, on apprend le langage Lua. C'est un choix assez judicieux car il permet d'apprendre les bases de la programmation très facilement et avec Love2D, on peut déjà commencer à apprendre à faire des jeux assez complets.

Pour débiter, on apprend donc ce que sont les variables, les fonctions, les boucles et tout ce qui va avec de manière très simple. De mon côté, je connaissais déjà tout ça.

Par la suite, on a plusieurs cours où on passe à la pratique en créant un prototype. Alors là, le professeur le dit clairement, ce qui est important ce n'est pas le rendu final (qui lui est souvent très bof) mais l'algorithme qu'il y a derrière. En effet, on apprend plusieurs algorithmes : La génération procédurale, l'intelligence artificielle, la vélocité, les rebonds, ...

Dans le cours Lua, on apprend non seulement à programmer dans ce langage, mais on apprend surtout beaucoup de théorie qui peuvent être réutilisées dans tous les autres langages.

Après un premier cours Lua bien complet, on passe au C# et la Programmation Orienté Objet ou peut s'initier à la 3D. Je ne peux pas juger ce cours, car j'en suis qu'à la fin du cours sur Lua.

Il y a bien sûr d'autres cours : Le réseau, le C++ (en cours d'écriture), Unity3D, les bases du graphisme, et le Web (développer des jeux en JavaScript).

En plus des cours il y a des GameJams privées. Le professeur propose régulièrement un thème sur lequel on doit créer un jeu et le présenter aux autres élèves. Si vous êtes membre premium, vous aurez aussi accès à un PDF pour préparer au mieux ce petit concours et apprendre encore plus de choses et plus de théories.

Pour finir, vous avez aussi des e-books qui contiennent plusieurs choses à apprendre pour créer un type de jeu en particulier. Encore une fois, le but ici n'est pas de créer un jeu de tel type, mais bien d'apprendre la théorie qui se cache derrière.

Au final, les cours sont très simples à suivre, ils ne sont pas trop longs, et ils sont bien pensés.

3. Les inconvénients

Alors je ne suis qu'au début de ma formation et je n'ai donc pas trouvé grand-chose. Cependant, un point assez négatif, c'est la taille des vidéos. Elles sont toutes petites sur le site, on est donc obligé de les mettre en plein écran pour voir ce qu'il s'y passe. Cependant, si vous n'avez qu'un

4. Est-ce gratuit ?

seul écran comme moi, c'est assez pénible de devoir mettre en pause la vidéo, la réduire, refaire la même chose que le professeur et rouvrir la vidéo.

Un autre point à noter, c'est que le parcours est assez difficile à comprendre au départ, et le site n'est pas très intuitif. J'ai encore du mal à trouver ce que je veux.

Dernier point, qui n'est pas vraiment un inconvénient mais c'est à savoir : Ne vous attendez pas à pouvoir créer un clone de The Witcher à la fin de la formation. C'est vraiment un bon point de départ qui vous permettra de vous débrouiller seul par la suite, mais ce n'est en aucun cas une formation complète comme dans une vraie école.

4. Est-ce gratuit ?

Malheureusement, non, ce n'est pas gratuit. Vous avez une période d'essai d'un mois, puis vous devrez prendre un abonnement premium à 19 euros par mois. Vous pouvez aussi prendre un abonnement premium pro à vie mais il coûte assez cher : plusieurs centaines d'euros. En revanche, il vous permet d'accéder aux e-books premium gratuitement, alors que vous devrez les acheter à l'unité si vous êtes premium « normal ».

5. Mais au fait... pourquoi présente-tu cette « école » ?

Si je vous en parle aujourd'hui, ce n'est pas pour faire une simple publicité. Comme je l'ai dit au début, je ne gagne absolument rien à vous en parler. Le créateur de ce site n'est même pas au courant.

Cependant, je trouve que cette formation est vraiment intéressante et elle donne un très bon point de départ pour pouvoir aller plus loin par la suite.

Si je vous la présente, c'est parce que j'aurais aimé découvrir ce genre de formation plus tôt, et je voulais donc que les personnes souhaitant se lancer dans le développement de jeu puisse gagner du temps.

Je trouvais cela égoïste de garder ça pour moi. Je vous le partage donc.

Je n'en suis qu'au début de la formation, mais j'ai un premier avis très positif. Cependant, j'aurais aimé avoir vos retours si vous avez déjà suivi cette formation. Cela pourrait aider les autres agrumes à se faire une idée peut être plus précise avec des avis différents.

Je vous remercie d'avoir lu ce cours billet, et n'hésitez pas si vous avez des questions. J'essayerais d'y répondre du mieux que je peux.

Bon apprentissage !