

Godot – Game engine

Bildungspotential

Godot hat sich zum Ziel gesetzt, eine vollständig integrierte Spieleentwicklungsumgebung anzubieten. Es ermöglicht EntwicklerInnen, ein Spiel von Grund auf neu zu erstellen, ohne andere Werkzeuge als die für die Erstellung von Inhalten (Kunstwerke, Musik usw.) zu benötigen. Die Architektur basiert auf dem Konzept eines Baumes mit verschachtelten "Szenen". Alle Spiel-Ressourcen, von Skripten bis hin zu grafischen Assets, werden als Teil des Dateisystems des Computers gespeichert (und nicht in einer Datenbank). Diese Speicherlösung soll es den Spieleentwicklungsteams erleichtern, mit Hilfe der Versionskontrolle am Skriptcode zusammenzuarbeiten.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Die Szenenarchitektur ist kostenlos. Die SchülerInnen können in der Erstellung sehr kreativ sein und können sogar zu Godot selbst beitragen. Es ist für den persönlichen Gebrauch kostenlos, und der Designer ist nicht voll von Vorabversionen und Systemen, so dass die SchülerInnen nicht versucht sind, viele vorgefertigte Plugins zu verwenden. Dadurch konzentrieren sie sich leichter auf die Erstellung ihrer eigenen Lösungen.