



Queste de savoir

Je suis passé de Unity 2022 à Unity 6,
voici ce que j'ai remarqué

lundi 04 novembre 2024

Table des matières

Introduction	1
1. Voici ce que j'ai remarqué	1
2. Un point sur les "runtime fees"	2
3. Utiliser l'éditeur Unity sur Linux, c'est possible ?	2
Conclusion	3

Introduction

Je viens de remarquer que Unity 6 (anciennement connu sous le nom de Unity 2023) n'est plus en version beta. Donc, j'ai porté mon projet [Get The Crates](#) de Unity 2022.3 vers Unity 6 !



FIGURE 0.1. – Logo d'Unity 6

1. Voici ce que j'ai remarqué

J'ai observé ainsi plusieurs choses :

2. Un point sur les "runtime fees"

- Il n'y a plus l'écran de démarrage « Made with Unity » obligatoirement, et ce même si on utilise la version gratuite de Unity 6 (Unity Personal). Bien sûr, ce n'était pas un gros inconvénient, mais c'était quand même ennuyeux. Pour cette version, j'ai totalement supprimé l'écran de démarrage (il y a toujours l'écran de chargement sur la version WebGL/navigateur), et j'envisage de créer un écran de démarrage personnalisé à l'avenir.
- La taille du build a légèrement augmenté... mais elle est toujours d'environ 50 mégaoctets une fois zippée, alors peu importe. Mais le temps de build pour WebGL est beaucoup plus lent. (Dans Unity 2022, c'était environ 10 minutes, maintenant c'est... 40 minutes, et ceci : <https://issuetracker.unity3d.com/issues/build-times-are-very-long-when-building-for-webgl> [↗](#) Sérieusement, WON'T FIX?!... Il paraît que c'est à cause de la version d'[emscripten](#) [↗](#) utilisée)
- Sous Windows, le jeu peut essayer d'utiliser DirectX12 si possible. Je dis "peut" parce que j'ai remarqué un nouveau dossier d3d12 dans la version Windows, mais le jeu se lance toujours si je le supprime (il utilisera sûrement à DirectX11 dans ce cas ? Je n'ai vraiment rien trouvé à ce sujet sur Internet...)
- La version minimale (par défaut) d'Android pour jouer sur smartphone est désormais Android 6 (Marshmallow).

De plus, certaines fenêtres de l'éditeur unity ont subi un lifting et des ajouts de fonctionnalités (on pourrait citer par exemple la fenêtre pour build/exporter une release de son projet) mais ceci est très mis en avant sur internet, ce qui est moins le cas des points évoqués ci-dessus.

2. Un point sur les "runtime fees"

Pour ceux qui ne le savent pas, Unity a annulé ses « runtime fees », ce qui est une excellente décision selon moi : <https://unity.com/blog/unity-is-canceling-the-runtime-fee> [↗](#) . Lorsque les runtime fees ont été annoncés pour la première fois avant leur annulation, j'ai commencé à réaliser des projets sur [Godot 4](#) [↗](#) ...

Pour information, ces Runtime fees, ou frais d'exécution, devaient s'appliquer à tous les utilisateurs de Unity 6 et des versions ultérieures, et consistaient en le reversement d'une partie de l'argent gagné, à l'entreprise qui gère Unity (Unity Technologies). Le taux d'argent reversé étant calculé notamment par rapport aux nombres d'acheteur installant le jeu.

3. Utiliser l'éditeur Unity sur Linux, c'est possible ?

Je possède 2 machines : une sur Windows, et l'autre sur Linux (Ubuntu 24.04).

L'envie me démangeait de voir s'il m'était possible d'utiliser Unity 6 sur Linux ! Mais l'essai ne fut pas vraiment fructueux. En effet, le Unity Hub, nécessaire à l'acquisition d'une licence Unity (même Personal) est compatible avec Ubuntu 20.04 et 22.04 (source : <https://docs.unity3d.com/hub/manual/InstallHub.html> [↗](#)). Pas grave, cela fonctionne aussi avec la 24.04 me direz-vous ?

Et bien..., pas vraiment. Je suis la doc, j'arrive à installer le Unity Hub, mais au moment de le lancer, rien, nada. En allant dans les journaux de logs de linux (ou en lançant en ligne de commande, ça marche aussi), j'ai une erreur du type "No usable sandbox!". Si je lance avec "unityhub --no-sandbox", là cela charge et s'ouvre correctement ! Mais le logiciel redirige sur

Conclusion

une page web via le navigateur web, pour s'authentifier. J'ai beau m'authentifier, la page web ne parvient pas à notifier Unity Hub que l'authentification est ok. Il paraît que ça marche avec chrome, j'ai donc installé chromium pour tester, sans succès.

Je me suis arrêté là, mais apparemment, utiliser l'éditeur Unity sur Linux est possible selon ce post : <https://discussions.unity.com/t/unity-hub-and-x-ubuntu-24-04-not-starting-workaround/945633/37> ↗

Conclusion

Pour conclure, la transition fut fluide pour moi. Bien que j'ai quelques avertissements concernant les fonctions obsolètes comme `GameObject.FindObjectOfType` (qui a été remplacée par `FindObjectOfType`). Mais rien à réparer et au passage j'en ai profité pour update à leur dernière version les packages/bibliothèques/assets utilisés par mon projet.

Voilà ce que j'ai remarqué. Et vous ? Etes-vous passé à Unity 6 ? si oui pourquoi et avez-vous remarqué d'autres choses ?