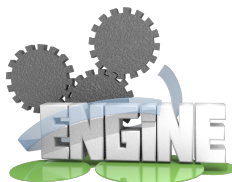


# Club Engine

## Réunion d'information

### Présentation du Club

Louis Dureuil



19 octobre 2012



# Sommaire

1 Le Club

2 Bilan

3 Projet



# L'équipe

- Les 3A

- ▶ Louis Dureuil – Président
- ▶ Benoît Genevaux
- ▶ Gilles Laurent

- Les 2A

- ▶ Julien Fleury
- ▶ Héroïse Guillemaud
- ▶ Alexis Jacob
- ▶ Dominique Lee
- ▶ Phuoc-Steven Nguyen
- ▶ Benoît Person
- ▶ Hobitiana Rabenaviro
- ▶ Pierre Turin



# Et vous ?



# Le club n'existe pas !

- Pas de budget
- Pas de local
- Pas de matériel



# Historique du club

- Club IGAM fondé en 2004 avec le statut d'association loi de 1901
- Club Engine fondé en en janvier 2010, informel
- Projet de **moteur 3D** par le président de janvier 2010, Arnaud Emilien
- Projet **Fatum** par Lucas Cimon président de 2011 à 2012
- Projet **Maya Vs The World**



# Sommaire

- 1 Le Club
- 2 Bilan
- 3 Projet



# Game Jam

- Principe : Créer un jeu complet (gameplay, graphismes, musiques) en 24 à 48 heures, autour d'un thème imposé
- Seul ou en équipe
- A distance ou rassemblé dans un lieu : Global Game Jam (Un peu partout, vers la fin janvier), Game Dev Party, Ludum Dare





# Local Game Jam

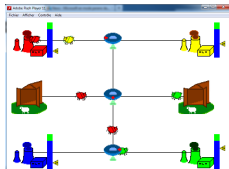
Exclusivement pour le Club Engine

- Mini Game Jam d'une quinzaine d'heure
- Découverte d'une nouvelle techno
- Absorption de pizzas
- Thème plus ou moins random

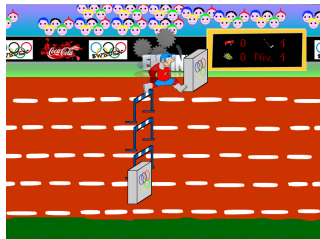


## Qu'est-ce que ça donne ?

- *ElektroSheep* : à 4, avec **FlashPunk (Flex/AS3)**

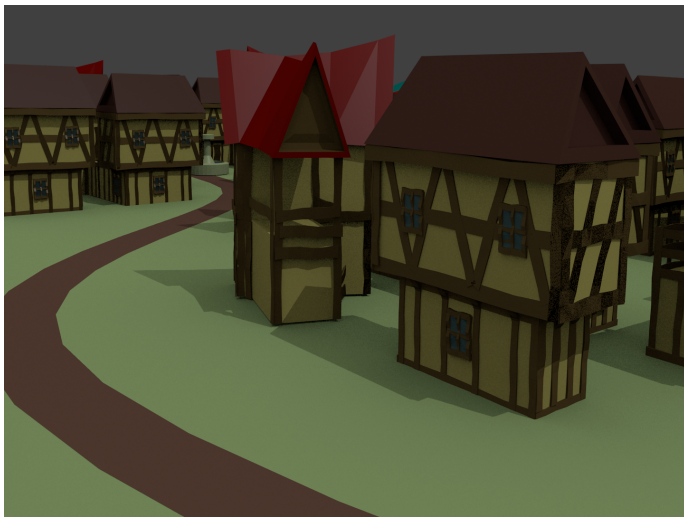


- *Serious Joe* : à 10, avec **Löve (Lua)**



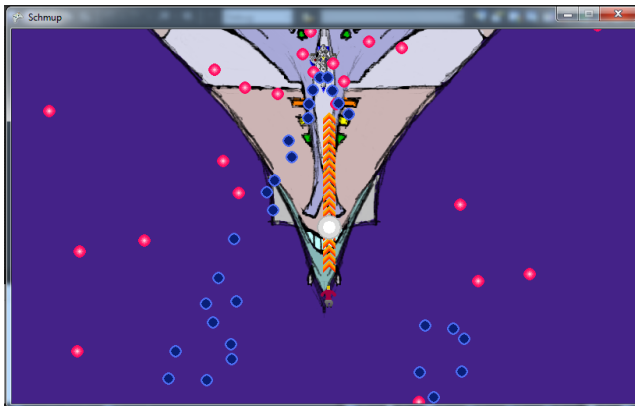
## Qu'est-ce que ça donne ? (2)

- *Guillaume Tell 007* : à 13, avec **Unity** (et surtout **Blender**)



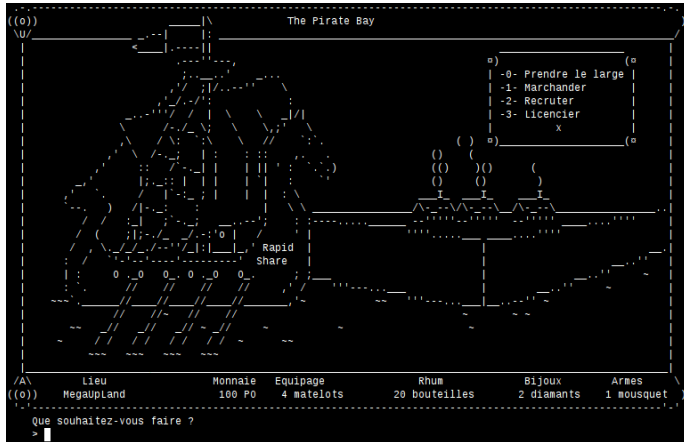
# Maya Vs. The World

- Projet à long terme en **XNA (C#)**
- Déroulement similaire à un RPG
- Schmup pendant les combats



# The Pirate Bay – Fiat Lux

- *The Pirate Bay* : Démo pour compilateur
- *Fiat Lux* : Projet de RPG avec **XNA**



## ...et le blog

### Blog généraliste sur le jeu vidéo

- Critiques de jeux
- RétroGaming
- Dossiers
- Compte-rendus de Game Jam, techniques de développement



# Sommaire

1 Le Club

2 Bilan

3 **Projet**



## ... toujours le blog ...

- 4 messages en 2011...
- Chroniques régulières
- Plus d'articles !





# Nouvelles LGJ

- Prochaine LGJ... après demain, avec **PyGame (Python)**
- Refaire une LGJ avec LUA
- C++, AS3, C#, ... ?



# Maya Vs. The World

- Continuer la partie Schmup
- Commencer la partie RPG
  - ▶ Editeur de maps
  - ▶ Editeur d'événements
  - ▶ Moteur de maps
- Créer des ressources graphiques/sonores
  - ▶ Sprites
  - ▶ Backgrounds
  - ▶ Musiques
  - ▶ Effets sonores



# Vos projets ?

Un problème a été détecté et windows a été arrêté afin de prévenir tout dommage sur votre ordinateur.

Si vous voyez cet écran d'erreur d'arrêt pour la première fois, redémarrez votre ordinateur. Si cet écran apparaît encore, suivez ces étapes :

Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace disque. Si un pilote est identifié dans le message d'arrêt, désactivez le pilote ou contactez le fabricant pour obtenir les mises à jour du pilote. Essayez de remplacer la carte vidéo.

Consultez votre revendeur de matériel pour obtenir toutes mises à jour du BIOS. Désactivez les options de mémoire du BIOS telles que la mise en cache ou l'ombrage. Si vous êtes obligé d'utiliser le Mode sans échec pour supprimer ou désactiver des composants, redémarrez votre ordinateur, appuyez sur F8 pour sélectionner les options de démarrage avancées, puis sélectionnez le Mode sans échec.

Informations techniques :

\*\*\* STOP: 0x0000008E (0xC0000005, 0x804EF15A, 0xBA503578, 0x00000000)

début du vidage de la mémoire physique.  
Vidage de la mémoire physique vers le disque : 42

